PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

Hacker

Studeni 1994.
Broj 1.
Cijena: 14 KN

FIFA International Soccer

TIE FIGHTER

MAD DOG McCREE

7h GUEST

DOS UČIONICA



STRIP: Galaktička imperija



BIOFORGE • MORTAL KOMBAT • HARPOON
BENEAT A STEAL SKY • RAPTOR
HOCUS POCUS • UFO
INDYCAR RACING
ZOOL 2



HACKERI, napokon smo s vama!

Pred vama je prvi broj časopisa za kojeg smo uvjereni da će zadovoljiti sve vaše želje i očekivanja. Nadamo se da smo uspjeli napraviti list onakvim kakvog ste priželjkivali i da ćete u njemu pronaći sve ono o čemu ste u vašim hackerskim snovima sanjali.

Ne pada nam napamet objašnjavati vam razloge i svrhu našeg pojavljivanja, već vas pozdravljamo u ime cjelokupne grupe ljudi koja se svojski namučila da ovaj broj izađe na svjetlo dana i pozivamo na suradnju - zaljubljenici u PC, Atari, Nintendo, konzole... UJEDINITE SE!!! Ovo je list namijenjen vama, pišite, šaljite svoje dobronamjerne sugestije a mi ćemo ustrajati u namjeri da stvorimo zanimljivo štivo koje će, sadašnjim i budućim hackerima, pružiti bezbroj informacija, zabave i užitka.

Uredništvo "Hackera"

Hacker

ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ: JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR, GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK: Senka Kušer
UREĐIVAČKI ODBOR: Marko Vulić, Krešimir Mijić
VODITELJ MARKETINGA: Krešimir Mijić
STALNI SURADNICI: Ingrid Afrić, Saša Tarle, Filip Sladetić, Ivan Bilić,
Nenad Horvat, Vatroslav Šobot, Winton Afrić, Marko Franjić, Zvonko Babić
POMOĆNIK DIREKTORA: Tomislav Mijić
LEKTOR: Branka Rabar
TEKST STRIPA: Winton Afrić
LIKOVNO RJEŠENJE: Dinko Kumanović
ŠEF RAČUNOVODSTVA: Melita Svetec

DESIGN ČASOPISA: Silvia Bukovac, Dražen Trusić

SADRŽAJ



DOS UČIONICA

Sadržaj:

1 OSOBNO RAČUNALO

Pod osobnim računalom podrazumijevamo računalo koje je u prvom redu namijenjeno zadovoljavanju potreba jednog ili više korisnika, ukoliko se radi o mreži osobnih računala. Cilj uvođenja osobnih računala rasteretiti srednja i velika računala i prebaciti dio obrade podataka na radno mjesto korisnika. Danas se na osobnim računalima izvode aplikacije vezane uz:

-kompjutorski podržano projektiranje i proizvodnju
-relacijske baze podataka
-znanstvene i tehničke aplikacije
-razna sortiranja i uređenja podataka (teksta)
-složenu kompjutorsku grafiku.

1.1 OSNOVNI DIJELOVI OSOBNOG RAČUNALA

Osobna računala se proizvode u nekoliko verzija koje se, uglavnom, razlikuju prema vrsti ugrađenog procesora, veličini vanjske i radne memorije, tipu ekrana i dr. Zajedničko većini osobnih računala je izuzetno velika softverska i hardverska kompatibilnost što omogućava umrežavanje i razmjenu podataka i aplikacija među različitim računalima.

Osobno se računalo standardno sastoji od slijedećih osnovnih dijelova:

CENTRALNA JEDINICA
-dio računala u kojem se nalazi procesor, ROM i RAM memorija, jedinica fiksnog diska, jedinica diskete, konektori za priključivanje dodatnih kartica, paralelni i serijski priključak, grafička kartica i drugo.

EKRAN
-u boji ili monokromatski, najčešće zeleni ili sivi na kojem se, ovisno o grafičkoj kartici koju koristimo, prikazuje grafika određene rezolucije. Visina rezolucije mjeri se odnosom broja horizontalnih i vertikalnih točaka slike na ekranu.

TIPKOVNICA
-služi za komuniciranje sa sistemom i sastoji se od 102 tipke podijeljene prema funkcionalnim cjelinama.

1.2 OSTALI DIJELOVI KONFIGURACIJA

Osim prethodno navedenih osnovnih dijelova osobnog računala u standardnu konfiguraciju možemo uključiti i slijedeće:

PISAČ
-omogućuje ispis podataka i grafičkih prikaza na beskonačnom papiru ili papiru A3-A4 formata. Postoje tri vrste pisača koje razlikujemo po načinu i kvaliteti ispisa: matrični, linijski i laserski.

PLOTER
-služi za crtanje uglavnom tehničke dokumentacije na papirima različitih formata.

MODEM
-omogućava prijenos podataka između dva računala putem telefonskih linija, pretvarajući digitalne signale u analogne i obratno.

SKENER
-uređaj koji konvertira ulazni znak (sliku ili tekst) u odgovarajuće električne signale za obradu pomoću elektronskog uređaja.

FAX KARTICA
-služi za slanje i primanje (teksta ili slike) poruka na dislociranu telefaks jedinicu. Za neke fax kartice treba i modem jer ga nemaju ugrađenog.

1.3 FUNKCIJE TIPKI PC TIPKOVNICE

RETURN
Pritiskom na ovu tipku dajemo utipkanu komandu na izvršavanje.

ESC
Escape tipka poništava pogrešno utipkanu komandu.

BACKSPACE
Briše prvi znak od kursora ulijevo.

SHIFT
Aktivira gornje znakove na tipkama ili velika slova kad je pritisnuta zajedno s nekom drugom tipkom.

NUM LOCK
Uključuje ili isključuje numeričke znakove na numeričkoj tipkovnici.

ALT
ALT tipka mijenja značenje drugih tipki ako se pritisnu istovremeno.

CTRL
Control tipka mijenja značenje drugih tipki ako se pritisnu istovremeno.

CTRL+NUM LOCK
Zaustavlja rad i sadržaj na ekranu sve dok se ne pritisne koja druga tipka.

CTRL+S
Zaustavlja kretanje linija po ekranu (scroll lock).

CTRL+C
Prekida izvođenje programa ili komande..
CTRL+P
Uključuje ili isključuje kontinuirano ispis sadržaja ekrana na pisaču. (Isto i CTRL+PRT SC).
CTRL+BREAK
Prekida izvođenje programa ili komande. (Isto i CTRL+C).
CTRL+ALT+DEL
Resetiranje sistema.
CTRL+PRT+SC
Uključuje ili isključuje kontinuirani ispis sadržaja ekrana.
PRT SCR
Uključuje ili isključuje ispis trenutačnog sadržaja ekrana.
F1 FUNKCIJSKA TIPKA
Ponavlja upis jednog znaka iz prethodno upisane linije i to onog koji se nalazi na mjestu kursora.
F3 FUNKCIJSKA TIPKA
Ponavljanje cijele, prethodno upisane linije.
DEL
Briše znak na mjestu kursora u prethodnom upisu.
INS
Uključivanje lili isključivanje "INSERTA" (ubacivanje) znakova na mjestu kursora. Znakovi koji se nalaze iza kursora pomiču se za umetnuti broj znakova udesno.
HOME
Pozicionira kursor u gornji lijevi ugao.
PAGE UP (DOWN)
Prelistava tekst.
→ i ←
Kretanje po tekućoj liniji.

NAPOMENA:

U nekim aplikacijskim programima ne vrijede sve funkcije koje su dodijeljene posebnim tipkama (funkcijske tipke, tipke za kretanje, INS, DEL i druge). Značenje funkcije CTRL+ALT+DEL uvijek vrijedi i ukoliko se nalazimo u aplikacijskom programu, služi kao prinudni izlaz (izlaz koji nije predviđen aplikacijskim programom).

1.4 SOFTWARE

Software koji koristimo u radu s osobnim računalom dijelimo na operativni i aplikativnim. Od operativnog (sistemskog) softwarea danas se najviše koristi DOS (Disk Operating System), UNIX, XENIX i OS/2. Aplikativni software pokriva gotovo sva područja ljudskog rada i prilagođen je samostalnoj upotrebi krajnjih korisnika te ga još nazivamo i softwareskim alatom.

Ingrid Afrić

2000 SimCity

IZGRADITE GRAD IZ SNOVA



Simcity 2000 novo je izdanje dobro poznate simulacije koja se pojavila prije nekoliko godina. Bit igre je ostala ista, ali su je programeri Maxis-a malo ušminkali. Grafika je sada u visokoj rezoluciji s 256 boja, a program podržavaju gotovo sve poznate grafičke i zvučne kartice te su zahvaljujući tome, muzika i zvukovi u igri odlični. Upravljanje je sada jednostavnije jer slijedi svima dobro poznatu Windows logiku. Igra nema logičan završetak, a cilj je izgraditi velik, lijep, bogat i funkcionalan grad. Simulacija je vjerodostojna što znači da vjerno ocrtava situacije iz stvarnog života. Pokušate li izgraditi ekskluzivnu četvrt s vilama, bazenima i vrtovima u blizini neke tvornice ili autoputa, ljudi u njemu neće htjeti živjeti i uskoro će na tom mjestu biti samo gomila ruševina. Ako sagradite visoke nebodere u blizini zrakoplovnih pista, zračna će luka biti izvan funkcije jer zrakoplovi neće moći slijetati. U još ćete se pogubnijoj situaciji naći ako se zrakoplovi počnu zabijati u okolne zgrade jer će tada biti puno poginulih, što će štetiti vašoj popularnosti pa će nastati neredi koji će uništiti pola grada, zatrpati bolnice ranjenicima što će dovesti zdravstvo na prosijački štap. Igru počinjete na pustom pejzažu kojeg vam je program sam napravio. Puno je zabavnije pejzaž sam kreirati pomoću map editora. U njega ulazite preko izbornika FILE u kojem se vrlo jednostavno i zabavno mogu kreirati pejzaži po vlastitom ukusu. Ograničenje je jedino vaša mašta.

Coast
River
MAKE
DONE

COAST-MORSKA OBALA, RIVER-RIJEČNA OBALA
1.PODIZANJE TLA
2.SPUŠTANJE TLA
3.PODIZANJE BRDA
4.IZRAVNAVANJE ZEMLJE
5.PODIZANJE NIVOA VODE
6.SPUŠTANJE NIVOA VODE
7.IZRADA JEZERA (RIJEKA)
8.IZRADA MOČVARA (RIJEKA)
9.SADNJA DRVEĆA
10.SADNJA ŠUME
11.UNZOOM
12.ZOOM
13.OKRETANJE MAPE ULIJEVO
14.OKRETANJE MAPE UDESNO
15.CENTRIRANJE
16.POMOĆ

Grafikoni na vrhu služe za određivanje udjela nekog od elemenata (brda, voda, šuma) u cjelokupnom pejzažu. Mišem jednostavno pomaknite stupce i odredite ukupni udio tih elemenata, te pritisnite tipku MAKE. Nakon toga, pomoću alata dotjerajte pejzaž po vlastitom nahođenju. Preporučljivo je da napravite i nešto slapova jer je jedino na njih moguće postaviti hidro elekrtane koje će vam dati najjeftiniju struju a i trajat će stoljećima. Kada uredite teren, pritisnite DONE, dodijelite svojem gradu ime, izaberite godinu njegova nastanka i svotu novca kojom raspolažete. O izboru godine ovisi kakvim ćete tehničkim mogućnostima na početku raspolagati. Naravno da 1900. nećete raspolagati nuklearnim elektranama koje će se pojaviti tek kad za to dođe vrijeme. Izumi će slijediti tijek vremena, a kada prođete sadašnje vrijeme, možete vidjeti što nam programeri Maxis-a predviđaju za budućnost. Sjetite se dobrog, starog Julesa Verna, i njemu su se njegovi suvremenici smijali.



Na početku gradnje potrebno je postaviti neki izvor energije. Ako na mapi imate vodopade, sagradite hidrocentrale jer su jeftine i za početak daju dovoljne količine energije. Zatim postavite stambenu četvrt (višekatnice) i industrijsku zonu, te ih električnim vodovima povežite s elektranom. Kada objekt nije povezan s izvorom energije na njemu titra znak munje. Industrijsku zonu i stambenu četvrt povežite cestom. Ne pretjerujte u izgradnji nepotrebnih cesta jer će vas kasnije njihovo održavanje skupo stajati. Sagradite pumpe za vodu, spojite ih na struju i dovedite vodovod do industrijske i stambene zone. Vodovod nije potrebno graditi po cijeloj zoni, jer će se sam razgranati kako objekti budu nicali. Dok ovo radite, smanjite na minimum brzinu protjecanja vremena ili možete čak postaviti na pauzu, a kad sve izgradite, ubrzajte je i objekti bi se trebali početi pojavljivati. Ako je sve u redu proširujte polako zone, gradite ceste, povećavajte infrastrukturu. Nakon nekog vremena pojavit će se potreba za školama, bolnicama, policijskim i vatrogasnim stanicama. Nemojte baš sve graditi dok vam industrija nije dovoljno jaka da pokrije sve rashode. U izborniku WINDOWS/BUDGET možete kontrolirati takse (poreze) koje je u samom početku pametno spustiti sa 7% na 4% da bi se ubrzao rast grada. U tom prozoru moguće je kontrolirati i davanja za svako pojedino područje (zdravstvo, školstvo, ceste, policiju, vatrogasce). Pritiskom na upitnik kraj svakog područja pojavit će se slika vašeg "ministra" koji će vam podnijeti izvještaj i eventualno sugerirati što bi sve trebalo učiniti da se stanje popravi. Njihovi izvještaji su uvijek točni ali ih ne treba baš uvijek poslušati. To vam je poput rasprava sindikata i vlade gdje jedni uvijek nešto traže, a drugi im to ne dozvoljavaju. U početku, svim resorima trebate davanja sa 100% smanjiti na 15-20%, a poslije ih polako povećavati. Izuzetak su davanja za ceste za koje je uvijek potrebno odvajati 100% jer će u suprotnom početi propadati, a kad nema cesta, nema ni prijevoza, ljudi ne mogu na



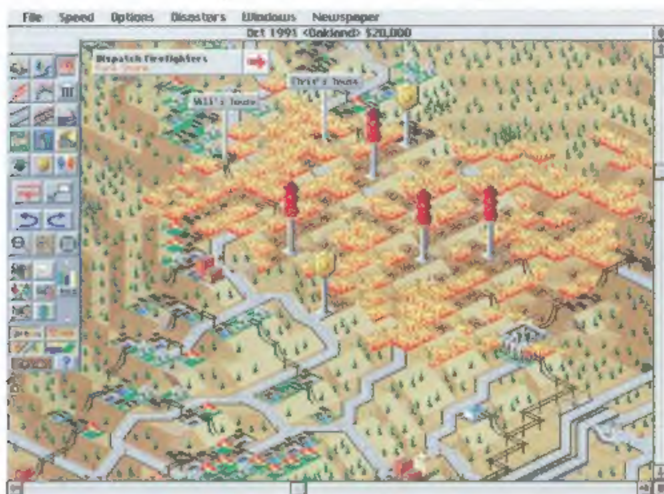
Oakland
1991 Budget
October 1991

		1991 Year End Expense	1992 Estimate
Property Taxes	%7	1948	3861
City Ordinances		0	0
Bond Payments		0	0
Police Department	%100	-233	-200
Fire Department	%100	-466	-400
Health & Welfare	%100	-116	-100
Education	%100	-87	-75
Transit Authority	%100	-452	-388
Year to Date Total$		$589	
Estimated End of Year$			$2,700
Current Treasury$		$20,000	
End of Year Treasury$		$20,589	

Done
Help



posao, industrija slabije radi, budžet se smanjuje, davanja se smanjuju, izbiju neredi i ponavlja se priča s početka članka. U izborniku BOND PAYMENTS možete podići kredit što nije preporučljivo jer ćete ga kasnije teškom mukom otplaćivati. Pametnije je postupno širiti grad i razumno trošiti sredstva koja imate. Vjerujte, moguće je. U izborniku WINDOWS/ORDINANCES uključuju se neke dodatne opcije koje vam mogu pomoći. Nije loše na početku legalizirati kockanje i naplaćivati parkiranje. To će malo pomoći vašem budžetu, ali pazite jer legalno kockanje povećava kriminal u gradu što zahtjeva dodatne policijske snage koje prazne vašu blagajnu. Uključivanje drugih opcija kao što su besplatno zdravstvo, skloništa za beskućnike i sl. donijet će vam popularnost ali i isprazniti blagajnu. Takve stvari moći ćete si priuštiti kada postanete bogatiji. Uz pomoć izbornika WINDOWS/GRAPHS možete vidjeti kako stoje stvari s nekim vrlo bitnim parametrima u vašem gradu kao što su



energija, voda, industrija, nezaposlenost itd. Njih možete pratiti u vremenskim razdobljima od jedne, deset ili sto godina i vrlo su moćno oružje pri analizi stanja i donošenju narednih odluka. Sve se svodi na to da je bitno godišnju zaradu podići iznad rashoda tj. početi zarađivati novac koji poslije možete ulagati u proširenje grada. Luksuzni objekti kao što su zračna luka ili marina ne isplate se ako grad nema barem 5000 stanovnika. Kad se ipak odlučite sagraditi zračnu luku njezina površina mora biti barem 6x2 polja, a najbolje je 6x4 polja. Uz samu industrijsku zonu pametno je postaviti nešto poslovnih prostora, a ni luka ne bi trebala biti daleko. Kada gradite mostove pazite da ispod njih mogu prolaziti brodovi jer će u protivnom luka





biti pusta. Podzemnu željeznicu sagradite tek kad promet na cestama postane nesnosan, i naravno, kad budete imali love za tu skupu ali efikasnu stvar. Korisno je povezati se s većim susjednim gradom i izgraditi stadion, ZOO-vrt ili marinu i baviti se turizmom. Kad gradite elektrane na naftu, plin, ugljen ili one atomske, pazite da ne budu u blizini grada. To je važno zbog zagađenja i zbog njihovog vijeka trajanja koji je u prosjeku 50 godina što ovisi o količini struje koju iz njih dobivate. Vrlo je neugodno kad 50. godišnja nuklearka u klimakteriju eksplodira usred grada. Zagađenje je takvo da će svi pobjeći a požari će poharati čitav grad. Ukratko, to će biti kraj. Zato je dobro često "snimati" situaciju i pratiti novine koje najavljuju takve katastrofe. Elektranu jednostavno srušite bagerima i sagradite novu. To će vam povećati popularnost kod građana koji vam možda podignu i spomenik. Kad vam dosadi izgradnja vlastitog grada i kad osjetite da imate iskustva s katastrofama, učitajte jedan od postojećih scenarija. To su već izgrađeni gradovi s nekim problemima koje treba sanirati. Većina ih je izmišljena ali ima i stvarnih. Npr. 21.10.1991. u gradu Oaklandu, požar je zahvatio rezidencijalnu četvrt. Na vama je da lokalizirate požar i ponovno sagradite kuće i infrastrukturu. Za to imate rok pet godina. Scenarije možete i sami izmišljati uključivanjem jedne od prirodnih katastrofa u izborniku DISASTERS, no preporuka je da, dok gradite grad, držite uključenu opciju "NO DISASTERS". Ako dobro upravljate gradom, popularnost će vam rasti pa će vam građani podići vijećnicu, rezidenciju, spomenik i toranj. Kad ojačate i stabilizirate privredu, ponudit će vam se mogućnost izgradnje vojne baze sa zračnom lukom i svim dobrim i lošim stranama koje ona donosi. U budućnosti, negdje oko 4500. godine, pojavit će se mogućnost izgradnje malih naselja pod kupolama. Svaka je od njih jako skupa, ali grad će se uz njihovu pomoć povećati i doseći veličinu i do par desetaka milijuna stanovnika. Što će se dalje događati nećemo vam otkriti. Nastavite sami. Sve u svemu, vidjet ćete da uloga gradonačelnika nije baš jednostavna ni lagana, premda je urbanističke pogreške lakše ispravljati na ekranu računala, nego u stvarnosti. Bila bi dobra ideja naše gradske strukture poslati na višednevni tečaj iz "Simcity-ja". Možda bi nam nakon toga grad za 1000.godišnjicu stvarno bio ljepši i zdraviji. "SimCity" dolazi na dvije diskete i instalacija igre je vrlo jednostavna. Podržava gotovo sve zvučne i video kartice za koje postoje VESA driveri. Igra traži dosta osnovne i proširene memorije, pa je prije instalacije poželjno pokrenuti neki od MEMORY MENAGER-a i izbaciti suvišne rezidentne programe.Igru je moguće, uz malo muke, pokrenuti i pod WINDOWSIMA, ali je prije toga potrebno napraviti PIF datoteku. SC 2000 na tvrdom disku zauzima oko 7 Mb, a program obavezno traži instaliranje miša.

Marko Vulić



ZVUK
GRAFIKA
IGRIVOST
OPĆI DOJAM



BIOFORGE

IZGUBLJENI IDENTITET

•Morate pobjeći iz ćelije, pohvatati "konce" vašeg prijašnjeg života, naći svoj identitet i pobjeći s Mjeseca prije eksplozije. Na tom putu, svaki će vaš korak biti težak i krvlju izboren

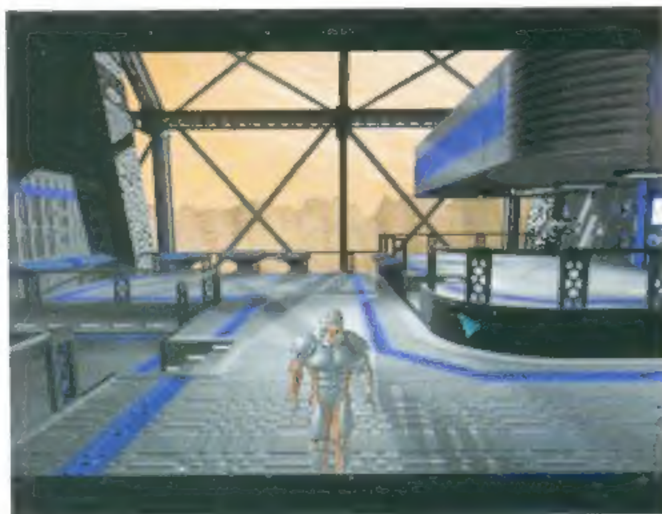




Grupa znanstvenika, imenom MONDITI, proučava ostatke davno ugasle civilizacije PHYXX na Mjesecu sazdanom od plina. PHYXX je bila velika i razvijena civilizacija čiji se kraj počeo nazirati kad se društvo podijelilo na učenike i radnike. Učenici su bili odgajani da učenjem i svojim znanjem ubrzaju razvoj PHYXX-a, dok su radnici genetski stvarani za borbu i rad. Monditi su otpočeli s radikalnim eksperimentima na polju genetike kako bi stvorili oružje koje će im poslužiti za ostvarivanje njihovih ciljeva. To oružje je UBOJICA (pola čovjek-pola robot) kojemu su Monditi nadjenuli ime LEX. On je vaš junak kojeg vodite kroz igru! Budite se jedno jutro nakon operacije u svojoj ćeliji i ne sjećate se nijednog detalja iz prijašnjeg života dok ste bili čovjek! I, ako se po jutru dan poznaje, ne očekuje vas ništa dobra. Naime, na planeti su oštećeni reaktori koji se toliko pregrijavaju da će uskoro sve eksplodirati! U svoj toj zbrci i potpuno prazne glave, morate brzo i učinkovito djelovati (ne podsjeća li vas ovo na ROBOCOP-a i BUERNEOV IDENTITET?!).

Morate pobjeći iz ćelije, pohvatati "konce" vašeg prijašnjeg života, naći svoj identitet i pobjeći s Mjeseca prije eksplozije. Na tom putu, svaki će vaš korak biti težak i krvlju izboren.

Borit ćete se protiv svih mogućih neprijatelja, straža i raznih zvijeri. No nisu borbe sve u ovoj igri. Ona je napravljena tako da se vaša ljudska polovica postepeno budi i vi postajete



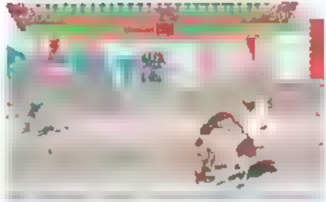


sve više čovjek a sve manje robot. U igri morate rješavati brojne probleme i zagonetke a rezultat tog rada odredit će LEXA kao osobu i na kraju igre bit će baš onakav kakvim ste ga stvorili. Odluke koje donosite određivat će LEXOV karakter. Ova osobina igre, koja traži i vaš veliki intelektualni angažman, razlika je između ove igre i ostalih borbeno-pucačkih igara koje zahtijevaju samo dovoljnu količinu streljiva kojom rješavate sve probleme. Ovdje sami kreirate osobine vašeg glavnog junaka kao i tijek same radnje. BIOFORGE odiše jakom atmosferom svemirske baze kojoj prijeti nestanak i s koje svi nastoje pobjeći. Ljepljiva, znojna atmosfera koja vas okružuje gotovo je stravična brrrrrrrrr! Krajem godine trebala bi izaći i disketna i CD verzija BIOFORGA kako bi svi oni koji nisu sretni vlasnici CD-ROMA mogli uživati u ovoj igri.

T.M.



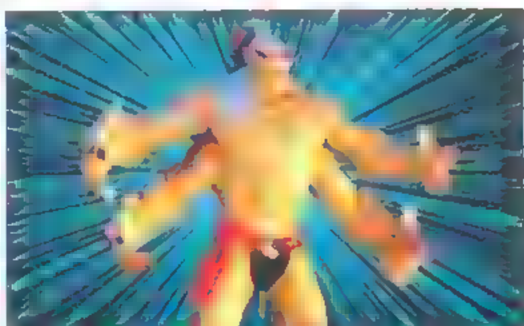














Prije punih 500 godina, SHAO KAHN je poslao SHANG TSUNGA i njegovog slugu, GORA da unište zemlju i stvore kaos. Svijet su zahvatile strašne borbe u kojima je preživjelo svega sedam ratnika. LIU KANG je pobijedio GORA a SHANG TSUNG se spasio pobjegavši. Ubrzo nakon toga, njegov ga je gospodar SHAO KAHN osudio na smrt. No, kao što grom neće u koprive, tako ni smrt neće SHANG TSUNGA koji je uvjerio svog gospodara da mu pruži još jednu šansu. Njegov plan je da domami svoje neprijatelje (7 preživjelih ratnika) na borbu na kraju svijeta gdje će ih stići sigurna smrt od ruke SHAO KAHNA. Tada prava borba počinje.

MORTAL KOMBAT je proizvod tvrtke VIRGIN. U ovoj igri vodit ćete jednog od 7 boraca kroz borbe. Ukoliko pobijedite sve neprijatelje u borbi "jedan na jedan", prelazite u drugu fazu borbe. U toj se fazi istovremeno borite protiv dvaju neprijatelja. I koliko preživite sve tri borbe, prelazite na borbu s GOROM. GORO je polučovjek-poluzmaj sa četiri ruke i star je oko 2000 godina. Nije nam poznato kako ćete ga pobijediti, ali znamo da vas nakon njega čeka SHAO KAHN. Cijela se radnja odvija u budističkom hramu, njegovim tamnicama, dvorištima i terasama. Svi borci su izuzetni znalci borilačkih vještina koji, osim što ovladavaju svim klasičnim udarcima, posjeduju i specijalno oružje. Tako npr. SUB-ZERO svojim dahom zamrzava protivnike i zatim ih uništava, Scorpion ih veže lasom, Rayden ih omamljuje strujom ili skokom, KANO i LIU KANG ih prže vatrom a SONYA, jedina žena ratnik,pobjeđuje neprijatelja zvukom. Neke od ovih "elementarnih nepogoda" možete izbjeći tako da ih preskočite ili se pak vješto sagnete izbjegavajući opasnost. SONYA, iako je žena, nije ništa slabiji ratnik. Ona posjeduje strahoviti kružni udarac i ako njime udarite protivnika on će se neugodno iznenaditi. Između borbi javit će vam se testovi snage. Na tom testu trebate snagu dovesti do što višeg nivoa a zatim udarite pravim karate udarcem po naslaganim drvenim pločama. Likovi se u ovoj igri razlikuju po udarcima što ćete najbolje osjetiti prilikom igranja. Svakom od nas neće biti isto boriti se sa Sonyom ili sa Scorpionom jer netko voli blisku borbu rukama, a netko voli držati protivnika na rastojanju udarajući ga nogama. Međutim, držim da igri ne bi škodilo nekoliko manje čovjekolikih boraca sa istim borilačkim osobinama. Dobra stvar u igri je mogućnost definiranja tipki za upravljanje. Odaberite ih prema svom ukusu i mnogi će udarci biti lakše izvedivi. Igra je odlično animirana i prepuna detalja. Autori su obratili pozornost na velik broj bitnih i lako uočljivih sitnica koje uljepšavaju igru. Uočljive su sjene likova, krv koja lije pod jakim udarcima, pljesak publike prilikom pobjede neprijatelja, oblaci koji plove nebom, vrlo vjerno nacrtana pozadina s lijepim i oku ugodnim bojama.. Najveća vrlina ove igre je njena igrivost. Kada ovladate udarcima vidjet ćete da je igru vrlo jednostavno igrati, da su udarci lako i brzo izvodivi i da likovi imaju dovoljno mjesta na ekranu (kako bi lakše uzmicali ako je to potrebno). Zvuk je, međutim, jedna od lošijih strana igre. Nije problem u muzici koja prati igru, ona je ugodna, već je problem u tihim i nježno ozvučenim zvucima udaraca koji vrlo neuvjerljivo dočaravaju borbu i ne pridonose uvjerljivosti igre. Bolje rečeno, zvuk ne prati intenzitet i silinu borbenosti. Na kraju, obratite pozornost na riječi FINISH HIM, koje računalo izgovara kada pobijedite nekog od protivnika. To je trenutak koji će mnogi od vas obožavati zato jer je to prilika da se obračunate s neprijateljem koji vam je,trenutak prije toga zadavao probleme. Zadajte mu vrlo jak udarac i pobjedonosno ga pošaljite u povijest. Vjerujem da će Mortal Kombat zasigurno oduševiti sve ljubitelje "krvavih igara" ili će barem osvježiti sve one kojima je STREET FIGHTER II dosadio.

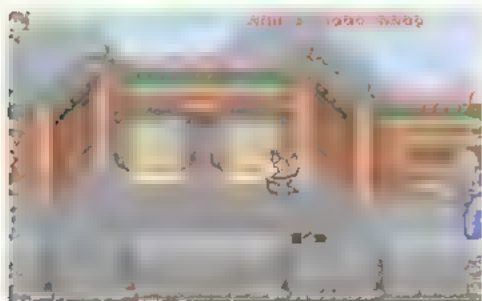


PROCESOR: 386
GRAFIČKA KARTICA: VGA
MEMORIJE: 4MB , 580 KB OSNOVNE MEMORIJE
IGRA PODRŽAVA SVE VAŽNIJE ZVUČNE KARTICE



ULIČNE BORBE

Za sve one koji vole tučnjavu, evo još jedne novosti KING OF FIGHTERS, grafikom i načinom igranja, nalikuje na DUBLE DRAGON-a ali to je, na žalost, gotovo jedini



razlog za njihovu usporedbu U igri se ne događa ništa izuzev kretanja po ulicama koje su beskonačno dugačke i dosadne (pozadina



se vrlo rijetko mijenja) i uličnih borbi Grafika je, za današnje pojmove, vrlo loša a izbor udaraca je sveden na svega nekoliko mogućih



poteza (udarac nogom i rukom) što je za prave hackere najveći nedostatak Kratko rečeno - premalo razloga za uživanje.

SIMHEALTH

UČINITE SVIJET PRAVEDNIJIM

Jutro je Budite se, brijete oblačite i, još u polusnu, krećete na posao. Pravo buđenje tek dolazi Sjedate u auto i sudarate se s kamionom Srećom niste teško ozljeđeni ali ipak morate u bolnicu. Provodite sate čekajući liječnika i ispunjavajući desetke formulara Kad se liječnik napokon pojavi, započne pregled Obavljate testove, dajete krv i odlazite kući Rane vam zacjeljuju i sve ubrzo zaboravljate. No, ne zadugo Stiže vam račun i rane vas još jednom zabole Odakle vam toliki novac za podmirenje računa Bijesni ste i povrijeđeni te odlučno zaključujete da ćete, jednom zauvijek, uvesti radikalne promjene. Prijavljujete kandidaturu za gradsku upravu koja rukovodi reformom zdravstva i započinje vaša igra Prvo se morate predstaviti građanima odgovarajući na njihova više etička nego specijalistička pitanja o zdravstvu Ako ste dovoljno snalažljivi i ako pokažete dobre rezultate u predizbornoj kampanji, bit ćete izabrani što će vam omogućiti da, napokon, sredite stanje u zdravstvu Igru možete nastaviti u tri pravca: 1) proučavati postojeći sustav, 2)prošetati gradom i snimiti postojeće stanje i 3) krenuti na posao Uglavnom, ova će vam igra pružiti mnoga zadovoljstva ali će od vas tražiti i puno znanja i poduzetničkih sposobnosti da biste upravljali zdravstvom. Morate upravljati bolnicom, smanjivati birokraciju, određivati vrijeme posjeta i broj posjetitelja koji dolaze u bolnicu i uvijek se boriti s nestašicom novca i bolničkih kreveta Kako uvećati dobit a ne smanjiti kvalitetu usluge? Kako smanjiti troškove? Budite oprezni jer će se vaša odluka odraziti i na druge poslove u gradu. SIM HEALTH je proizvod tvrtke MAXIS koja je svima poznata po igri SIM CITY 2000 Ova je igra, kako se u njoj kaže, kompjutorska simulacija demokratičnosti društva. To ona zaista i jest. Jedna je od rijetkih "humanih" igara kojoj je cilj osigurati ljudima ljepši i sigurniji život pa je stoga svima preporučamo









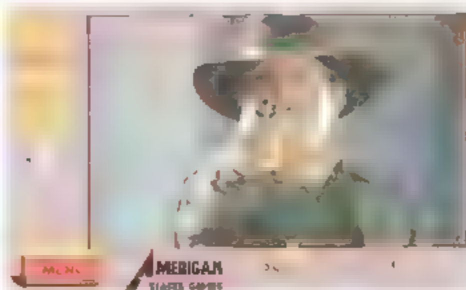


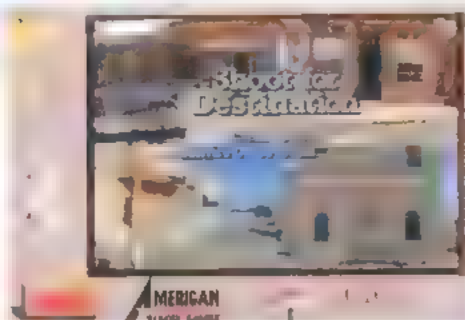
ZVUK	
GRAFIKA	
IGRIVOST	
OPĆI DOJAM	

MAD DOG McCREE

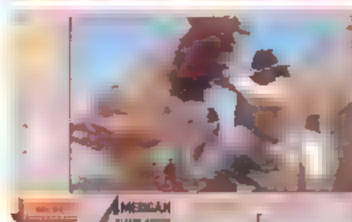










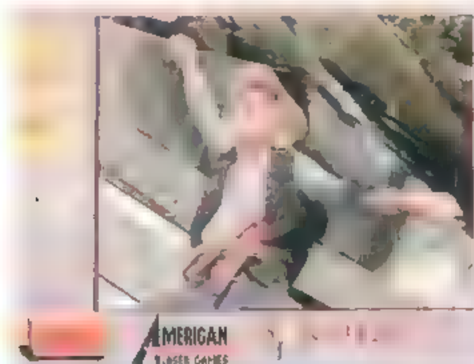






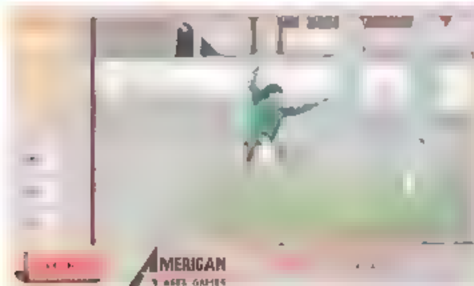


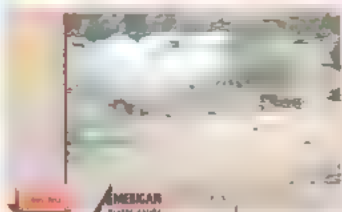
Mad dog McCree i njegova banda ujahali su u miran gradić na Zapadu i ništa više nije bilo kao prije. Zatvorili su šerifa, oteli gradonačelnika i njegovu kćer. Teroriziraju cijeli grad koji ipak živi u nadi da će ih netko spasiti. Tek tada započinje prava avantura. U ulozi revolveraša vi ulazite u grad preuzimajući stvar u svoje ruke. Odlučili ste pomoći građanima i osloboditi ih od bande zlikovaca. U tu avanturu ulazite potpuno sami ne znajući koliko vas nedaća očekuje na tom zadatku. Ušli ste u pravu western priču - šerif je zarobljen, gradolnačelnik i njegova kćer su oteti, građani su paralizirani od straha, banka je opljačkana a banda pije u Saloonu. Sve je prepuno opasnosti i samo vas oprez, brzina okidanja obarača i spretnost mogu spasiti. Da biste oslobodili šerifa koji je zaključan u zatvoru, morate doći do ključeva koji su kod Jenookog Jacka u Saloonu. Budite oprezni i uz puno pucnjave uzmite ključeve Jenookom Jacku. Ako ste ubili njega i njegove prijatelje oslobodite šerifa iz zatvora. Ni to neće proći bez pucnjave u kojoj, na žalost, šerif gine. Sada ostajete sami u borbi protiv Mad Doga i njegove bande. Neki od njih će vas izazvati na dvoboj i tu morate biti vrlo, vrlo brzi. Prije nego napustite grad u potrazi za gradonačelnikom i njegovom kćerkom morate "očistiti" banku i staju od zlikovaca. Pritom pazite da ne ubijete nekog od civila jer će vas to stajati života! Zlikovci su dobro skriveni i morate imati oštro oko i brzu ruku da bi preživjeli. Kad ste ispunili svoju misiju tj. spasili grad od bandita, uputite se prema rudniku. Ni ovdje neće ići sve po planu. Susrećete starca vezanog užetom oko kojeg je postavljen dinamit! Jedini način da mu spasite život je da pucajući prekinete gorući fitilj. Nadamo se da precizno gađate jer će vam starac, u znak zahvalnosti, otkriti gdje se nalazi mapa koja otkriva mjesto Mad Dogova skrovišta. Kad pronađete mapu u rudniku krenite prema Mad Dogovom tajnom skrovištu (planinskoj kućici). Pripazite i dobro upamtite put skiciran na mapi jer biste u protivnom naišli na brojne, smrtonosne zasjede! Pokušaj da istjerate Mad Doga i njegovu bandu iz kućice može izgledati kao uzaludan niz pokušaja da pucanjem uplašite gomilu naoružanih bandita. Ne očajavajte. Da biste ih istjerali iz skrovišta, morate pogoditi dimnjak i dim će ih, vrlo brzo, istjerati na vaš nišan. Banditi će bježati iz kućice pucajući na vas i samo vas brzina i dovoljna količina metaka mogu spasiti. U silnoj gužvi koja će nastati, pripazite da ne ubijete gradonačelnika. Mad Dog će vješto iskoristiti vašu borbu s banditima i dok ćete se boriti za svoj život pucajući na







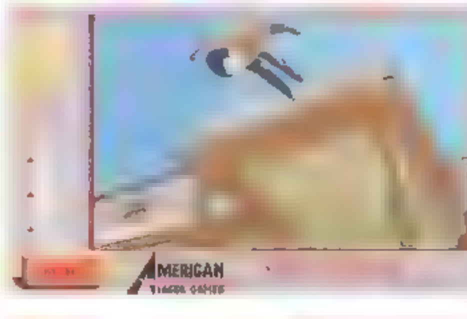




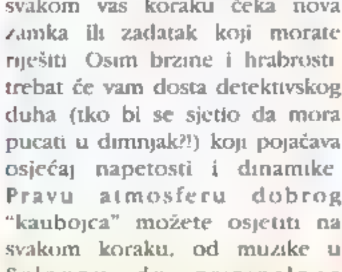














sve strane, on će s gradonačelnikovom kćerkom pobjeći u grad. Vama ne preostaje ništa drugo nego da krenete s njim i dovršite ono što ste započeli. Mad Dog McCree je, po mnogim osobinama, izvanredna igra. U velikoj mjeri možete sami određivati razvoj situacije, birati redoslijed odvijanja priče koja je izuzetno dinamična, napeta i prepuna iznenađenja. Ono što će vas već na prvi pogled najviše oduševiti i što ćete već uočiti na samom početku kao njenu najveću prednost je to da je igra snimana filmskom kamerom! Dakle, o grafici ne možemo govoriti - ovo je pravi film u kojemu ste vi u glavnoj ulozi. Realističnost je apsolutna

MAD DOG McCREE

prikovanima za stolicu ili, bolje reći za ekran. Situacije se neprekidno izmjenjuju, na svakom vas koraku čeka nova zamka ili zadatak koji morate riješiti. Osim brzine i hrabrosti trebat će vam dosta detektivskog duha (tko bi se sjetio da mora pucati u dimnjak?!) koji pojačava osjećaj napetosti i dinamike. Pravu atmosferu dobrog “kaubojca” možete osjetiti na svakom koraku, od muzike u Saloonu do originalnog južnjačkog naglaska kojim likovi govore. Mad Dog je prava prilika da oživite svoj san o revolverašu i napokon odigrate ulogu o kojoj ste sanjali. Bill the Kid, Wyatt Earp ... sve je to sada moguće!!!

Krešimir Mijić



ZVUK

GRAFIKA

IGRIVOST

OPĆI DOJAM



METALTECH: EARTHSIEGE

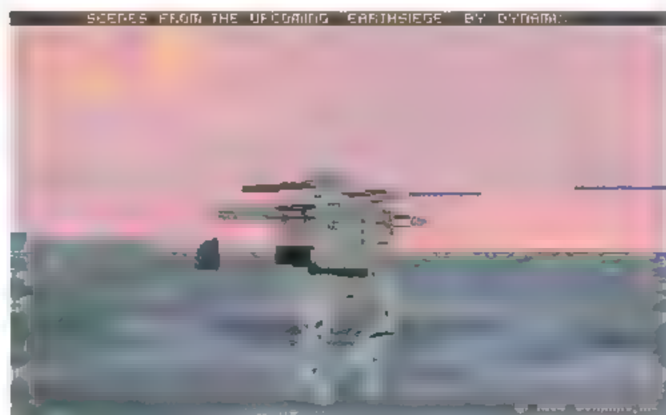
Upravljati ogromnim, teško naoružanim robotom koji gazi kuće kao da su kutije šibica? Dosad viđeno jedino u kinu, a odsad i u vašem domu. Volite li takve igre, EARTHSIEGE je prava stvar za vas.





Godina je 2341. Atomski rat, koji je promijenio lice Zemlje, davno je završen. Malo je ljudi preživjelo, ali mir nije zavladao. Ostatke civilizacije napadaju CYBRID-i. Oni nezadrživo napreduju i stigli su do posljednje crte obrane Zemlje. Tu ćete ih čekati vi i vaša jedinica u ogromnim, teško naoružanim robotima. Ne zaustavite li ih, sve je propalo. Sada sve ovisi o VAMA! Uz vas su APOLO, HAWK i ARTEMISA. SRETNO!

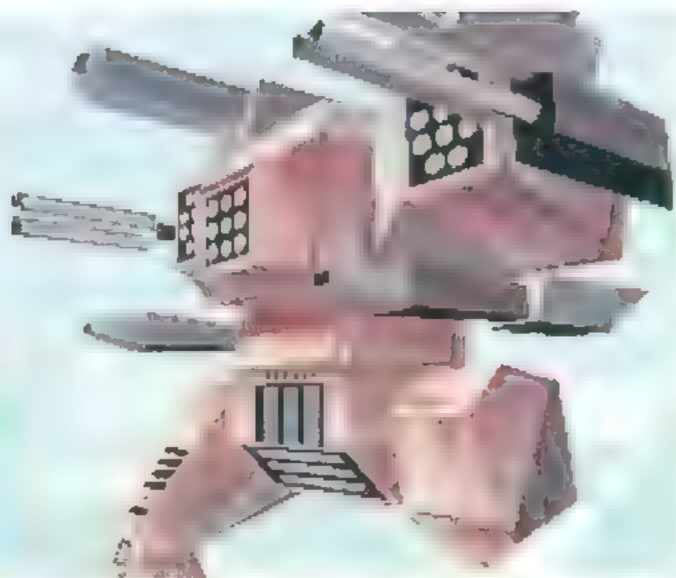
METALTECH: EARTHSIEGE je novi proizvod tvrtke DYNAMIX koja zna dobro napraviti "oklopno-mehaniziranu igru" poput ABRAMSA. To je DYNAMIX najbolje potvrdio ovom igrom. Primamljiva ideja upravljanja robotima svima je dobro poznata



još od RATA ZVIJEZDA i IMPERIJE. Igra sadrži gotovo sve elemente koje mora imati dobro napravljena igra. Osim što se baš ne može pohvaliti najoriginalnijom idejom, svemu ostalome dajem najveće pohvale. Grafika je prepuna gotovo nevjerovatnih detalja. Siguran sam da ćete uživati u prizorima eksplozija i razaranja neprijatelja koji će se raspadati u tisuću komada. Pritom će opći dojam upotpuniti raskošan zvuk koji prati svaki vaš pokret bilo da pucate, krećete se ili razarate. Zvuk je tako snažan i impresivan da razaranje protivnika postaje užitak i za oči i za uši. Svi oni, koji za ovakve igre kažu da su samo "bezvezno puškaranje", ostat će ovoga puta bez argumenata. Igrivost ove igre i njena taktičko-strategijska strana, na najvišem su nivou. Roboti se glatko kreću po najrazličitijim terenima. Prekrasno su dizajnirani i sve je napravljeno u 3D









tehnici. Jedinicu kojom zapovijedate vodite kroz osam misija u razne akcije, napade i spašavanja. Vodeći jedinicu, sami određujete taktiku napada i upravljanje napadom. Nakon borbi, vraćate se u bazu gdje možete popraviti oštećene robote ili odabrati nekog od osam ponuđenih modela robota. Svaki se robot po nečemu razlikuje od drugog. Oni roboti koji su slabije oklopljeni, pokretljiviji su od ostalih. U bazi možete sami prilagođavati robote svojim potrebama, zavisno o razvoju situcije na bojnom polju. Najveći problem s kojim se Zemljani susreću jest popravak robota. Za to su vam potrebni rezervni dijelovi kojih nikada nema dovoljno. Jedan od dobrih izvora rezervnih dijelova su neprijateljski roboti. Sve ono što na njima nije uništeno u borbama, možete upotrijebiti i zato nemojte ustrajati na njihovom potpunom uništenju već ih samo onesposobite za daljnju borbu. K vragu i rezervni dijelovi, uništimo sve živo i uživajmo!!! *Wizard*







ZVUK	9
GRAFIKA	9
IGRIVOST	9
OPĆI DOJAM	9



HOCUS POCUS

Jednom davno, u zemlji kojom je vladalo Vijeće čarobnjaka, živio je čarobnjak Hocus Pocus. Puno je vježbao i učio jer mu je Vijeće zadalo četiri zadatka koje je trebao riješiti da bi postao njihovim članom. Da sve bude još gore, nije mogao oženiti svoju ljubljenu sve dok ne uđe u Vijeće...

To je, u kratkim crtama, opisan uvod nove arkadne igre imenom HOCUS POCUS,softverske kuće APOGEE koja je poznata po odličnim arkadnim igrama. Igra ima tridesetšest nivoa koji su podijeljeni u četiri zadatka, 256 boja VGA grafike i novi APOGEE zvučni sistem koji vam omogucava visekanalni zvuk i efekte a na vašem tvrdom disku igra zauzima 7,6 Mb Čarobnjakom upravljate joystick-om ili tipkovnicom, a tipke kojima se koristite u igri su slijedeće: za skakanje pritisnite tipku CTRL, za pucanje ALT, za vertikalno pucanje ALT + strelica prema gore dok će lijeva i desna strelica pomicati čarobnjaka svaka u svom smjeru. Sretnete li čarobnjaka, pritisnite vertikalnu strelicu koja će vam omogućiti da popričate s njim i doznate poneku tajnu, koja će se pokazati korisnom na vašem daljnjem putovanju. Kao i u većini arkadnih igara, da biste prikupili što više bodova, i ovdje morate sakupljati dijamante, pehare i zlatne krune. Onog trena kad uzmete i zadnji kristal, prelazite u novi nivo. Otkrit ćemo vam još jednu tajnu neke cigle možete uništiti i tako si osloboditi put u naizgled bezizlaznoj situaciji. Posebnu pozornost obratite na baze. Zelena će vam popraviti zdravstveno stanje, plava će vas teleportirati, žuta omogućiti super-skok a bijela ubrzati pucanje. Tijekom igre, napadat će vas cijela vojska neprijatelja (krokodili, glave ili šišmiši) koji izgledaju jako simpatično ali znaju biti prilično opasni. Nikada nećete točno znati gdje se neprijatelji nalaze jer se pojavljuju pred vama u trenutku kada se približite određenom mjestu. Ipak, trenutak prije njihova pojavljivanja vidjet ćete iskrenje i neka vam ono bude znakom da počnete





otvarati vatru jer će se vrlo skoro pred vama pojaviti nenadani neprijatelj. Neki od njih će zapucati na vas a vi ih izbjegnite spretnim preskakivanjem. Prilikom skakanja pripazite kako ne biste uskočili u lavu. Takav, neslavno završeni skok, može biti poguban jer ćete velikom brzinom gubiti tj. uništiti svoje zdravlje. Najbolji



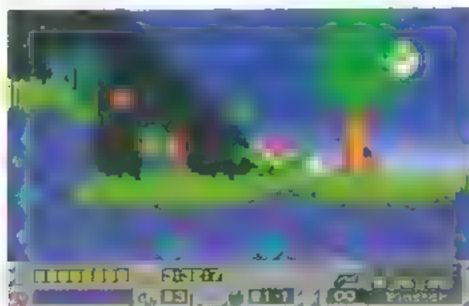
način da to donekle izbjegnete jest da skačete prema obližnjoj platformi. Svi nivoi ove igre su veliki i međusobno povezani brojnim prostorijama te bi vam se moglo dogoditi da se iz nekih prostorija ne možete vratiti u prethodnu,već samo nastaviti novim putem. To bi vam moglo otežati igru i zato vam predlažemo da budete marljivi i da sistematski pokupite sve ključeve i kristale iz prostorija po kojima se krećete.Da biste bili što sigurniji tijekom igre, na dnu ekrana možete u svakom trenutku dobiti informaciju o količini predmeta koju sakupljate. Ako vaše računalo zaključi da ste sporo skupljali kristale, nećete dobiti bonus. SAVJETUJEMO VAM - POŽURITE SE!!!!

MINIMALNI PROCESOR -386SX
VGA KARTICA
580 K SLOBODNE MEMORIJE
VEĆINA ZVUČNIH KARTICA

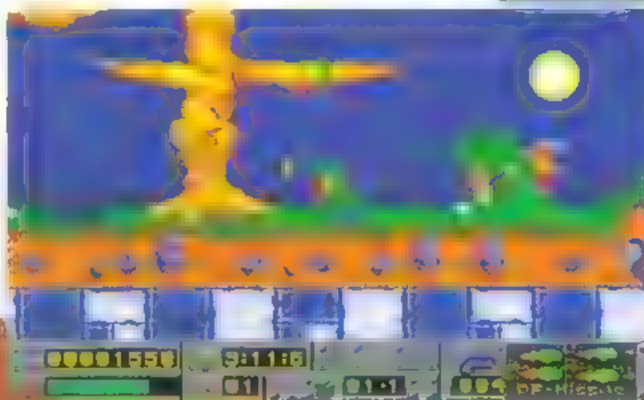


JAZZ JACKRABBIT

JESTE LI IKADA BILI ZEC KOJEGA GANJAJU NINJA-KORNJAČE??? NARAVNO DA NISTE. U OVU SE AVANTURU MOŽETE UPUSTITI SAMO U NOVOJ ARKADNOJ IGRI TVRTKE EPIC MEGAGAMES....



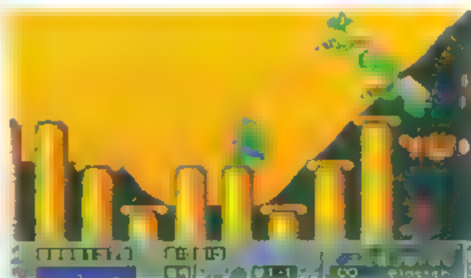
"What are you doing?" - kaže naš novi zečji junak, ali pravo je pitanje "What is he doing?". Ovaj zec ima opasnog ninja-neprijatelja, što vam jasno govori da je prošlo vrijeme kada su se zečevi mrkvama borili protiv slaboumnih lovaca. Jednostavno rečeno, Jazz je odlučio krenuti u veliku borbu protiv DEVAN SHELL-a, ozloglašenog vođe ninja-kornjača. Jazz se odjednom našao u opasnoj avanturi što za jednog plahog zeku nije lako. Zato se naoružao i odlučio postati jak i hrabar. Naime, DEVAN SHELL, ozloglašeni vođa kornjača-terorista, oteo je zečju princezu Evu Dugoušku i zavladao zečjim dijelom svemira. Tamo gdje su do sada zečevi mirno trčkarali, sada vladaju kornjače i zato je Jazz odlučio osloboditi i princezu i svoj dijelić svemira.





Igra se sastoji od šest misija podijeljenih u tri dijela. Iako možete započeti igru od bilo koje misije, mi vam preporučamo da igrate redom kako i nalaže radnja. Naime nakon svake misije zec dobiva upute za daljnje napredovanje i sve više jača dok DEVAN tada slabi. U igri sakupljajte sve moguće predmete, a sve što se miče upucajte. Pucajte i na znakove koji su zabijeni u zemlju jer će se tada pojaviti slika zeca što znači da ste osvojili to područje. Na svakom području imate dva znaka, prvi je na sredini, a drugi na kraju područja. Kada stignete do znaka u sredini, upucajte ga za slučaj da poginete u drugoj polovici polja i tada vam se neće dogoditi da se vratite na početak nivoa.

Na svakom nivou imate skrivene sobe u kojima se krije ili dodatna energija ili oružje. Energiju vam donose mrkve ali ih ne sakupljajte ukoliko vam je energija na maksimumu jer će vam zatrebati kasnije. Ako prikupite deset RAPID FIRE-a podići će vam se vatrena moć. Pticu oslobodite pucajući u kavez pa će vas za uzvrat štititi od neprijatelja. Igra je puna takvih trikova no, ostavljamo vam da ih sami otkrijete. Zecu na raspolaganju stoje četiri vrste oružja svako specifično i korisno u drugoj situaciji. Kombinirajte ih jer će vam to često biti jedini način da preživite. Prolazi kroz nivoe su vremenski ograničeni a kada vam istekne vrijeme, gubite život. Protiv vas se bore razni neprijatelji (kornjače, zmije ili pčele koje mogu vrlo neugodno bockati) a igra je, idejno i grafički, razrađena do najmanjeg detalja. Sa svojih 256 boja Jazz izgleda ljepše od crtića i prava je šteta igrati igru bez monitora u boji. Ništa manje neće biti zakinuti oni bez zvučne kartice jer je zvuk odličan i vjerno dočarava svaku situaciju (zeko jauče kad ga ubode pčela ili ga nagazi kornjača...). Pritiskom tipke u smjeru gore ili dolje možete pomicati ekran i dobiti cjeloviti uvid u prostor koji nije na ekranu, što olakšava vaše kretanje i snalaženje u prostoru. Ipak, pokušajte izbjeći izravan pad na glavu neprijatelja jer ćete tako izgubiti život.



Jazz Jackrabbit je lako igriva igra; zec trči i skače kao lud i s njegovim upravljanjem nema nikakvih problema a ako se i izgubite u igri, strelica će vam pokazati put kojim trebate ići. Igra će svojom kvalitetom zaslužiti brojne obožavatelje među fanovima kompjuterskih igara i zato - mrkvoljupci navalite zečjim korakom!

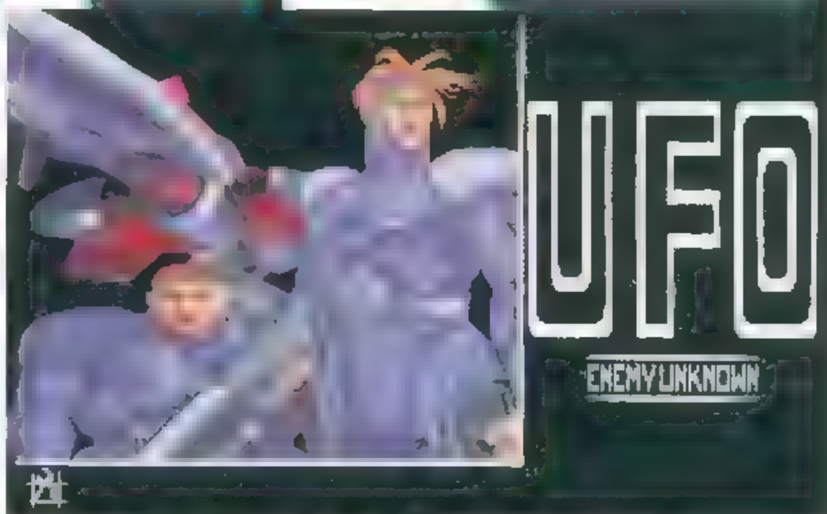
M.K.



ZVUK	[illegible]
GRAFIKA	9
IGRIVOST	9
OPĆI DOJAM	[illegible]



UFO



Spasite zemlju od napada vanzemaljaca

UFO je još jedna MICROPROSE-ova odlična igra u SVGA grafici (256 boja). Morate biti jako pažljivi pri instalaciji ove igre, a najteže je setirati SoundBlaster, zato što morate napisati IRQ number i DMA channel vašeg SoundBlastera jer u protivnom - igra ne radi. Kada uspijete instalirati igru, bit ćete zadivljeni njenom odličnom grafikom i dobrim ozvučenjem. Radnja se odvija u budućnosti gdje planeti Zemlji i čovječanstvu prijeti pogibelj i invazija raznovrsnih Alien-a (vanzemaljaca). Vaš cilj je obraniti Zemlju i pobijediti vanzemaljce u njihovim mnogobrojnim pokušajima osvajanja Zemlje. Igra ima tri različita sistema igranja : 1. Izgradnja baze 2. Upravljnje i borba letjelicama 3. Borba s vanzemaljcima. Na samom početku, na glavnom ekranu na kojem vidite planetu Zemlju, morate izabrati mjesto gdje ćete smjestiti bazu. Možete imati najviše 8 baza. Predlažem vam da svaku bazu stavite na jedan kontinent i da je nazovete imenom kontinenta na koji ste je stavili jer ćete se tako najlakše snalaziti pri lansiranju vaših letjelica na opciji INTERCEPT na glavnom ekranu (scr1). Da biste gradili i dograđivali bazu, morate na glavnom ekranu (scr1) otići na opciju BASES i tada ćete doći na novi ekran s mnogo novih opcija (scr2).

1.Izgradnja baze





Da biste stvorili dobru bazu i omogućili vašim borbenim jedinicama što bolje naoružanje, morate stalno voditi računa o novcu. Morate ga imati dovoljno za sve vrste proizvodnja. Postoje tri vrste proizvodnje: 1. Proizvodnja prostorija za bazu 2. Proizvodnja letjelica i naoružanja za letjelice 3. Proizvodnja opreme i naoružanja za vaše borbene jedinice.

1.Proizvodnja prostorija za bazu

Da biste napravili prostorije za bazu morate s ekrana na kojem vidite bazu (scr2) otići na opciju BUILT FACILITIES i tada ćete vidjeti kakve sve prostorije možete izgraditi. Za što služi koja prostorija pronaći ćete na glavnom izborniku (scr1) pod opcijom UFOPEDIA. Prostorije možete graditi samo tako da se (diraju) nastavljaju na već postojeće prostorije. Kada odaberete prostoriju koju ćete izgraditi, odaberite mjesto izgradnje. Nakon što sve pripremite za izgradnju, na ekranu će vam se prikazati i broj dana potrebnih za njeno izvršenje. Najbitniji su labosi (Lab), radionice (Workshop), stambene prostorije (Living quar-

ters) i spremišta (General stores).

3. Proizvodnja letjelica i naoružanja za letjelice

Letjelice kojima počinjete igru ne možete proizvoditi (to su Skyranger i Interceptor). Nih možete kupiti na opciji PURCHASE/RECRUIT (scr2). Predlažem vam da na početku ne izrađujete letjelice i hangare već da letjelicama koje imate kupite bolje naoružanje. Interceptorima umjesto Cannona stavite



Avalanche rakete koje imaju najveći domet. Ni rakete ni top, ne mogu se proizvoditi već se kupuju na gore navedenoj opciji. Proizvodit ćete sofisticiranija oružja nakon što ih vaši znanstvenici otkriju u labosu. Da bi Skyranger funkcionirao morate na ekranu s kojeg vidite bazu (scr2) otići na opciju EQIP CRAFT gdje trebate staviti borbene jedinice i vaše najbolje naoružanje i oklope u Skyrangera.

3. Proizvodnja opreme i naoružanja za vaše borbene jedinice

Početnu opremu ne možete proizvoditi već samo kupiti na opciji PURCHASE/RECRUIT na (scr2). Predlažem vam da odmah naredite vašim znanstvenicima da otkriju laserska oružja, jer su ona mnogo razornija. Pri proizvodnji laserskih oružja proizvedite nešto laserskih pištolja (Laser gun), što manje laserskih pušaka (Laser rifle) a najviše teških lasera (Heavy laser). Kada tako naoružate vaše jedinice one će biti mnogo bolje u uništavanju vanzemaljaca. Čim otkrijete nešto od uspješne vanzemaljske tehnologije odmah zadajte to vašim znanstvenicima na istraživanje. A čim znanstvena istraživanja završe odmah počnite s proizvodnjom.

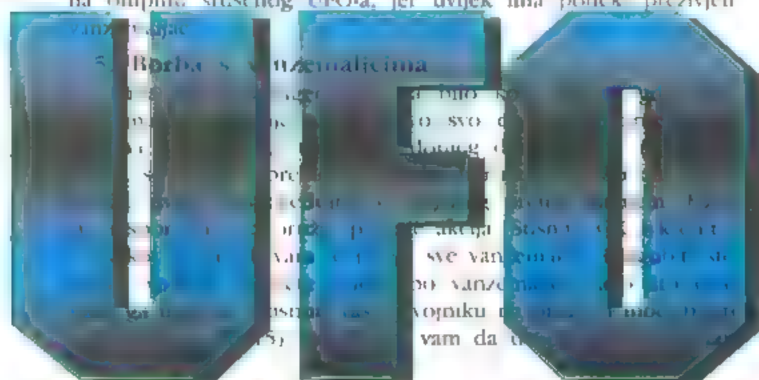


4. Upravljanje i borba letjelicama

Ako vam računalo javi da je locirało UFO-a morate otići na glavni ekran (scr1) na opciju INTERCEPT i poslati brod Interceptor, ako je UFO u pokretu, a ako je sletio onda Skyranger. Kada dođe do sukoba otvara se novi ekran na kojem imate mnogo opcija (scr3). Predlažem vam da odete na opciju Aggressive attack jer ćete tako najbrže, najbolje i najefikasnije uništiti neprijatelja. Kada ste UFO srušili pošaljite Skyrangera na olupinu srušenog UFO-a, jer uvijek ima ponek preživjeli vanzemaljac.

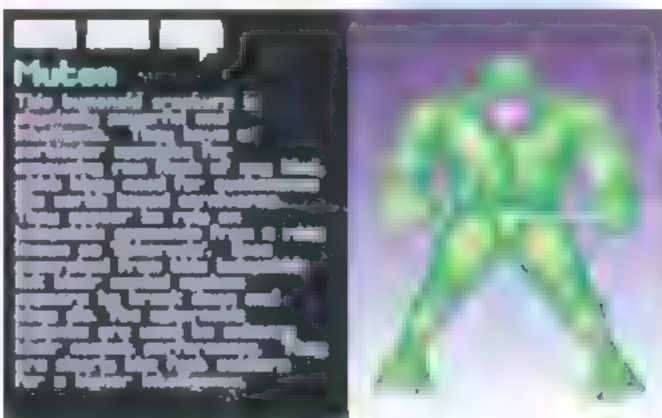
5. Borba s vanzemaljcima

[illegible]



shoot zato što vam ne troši mnogo vremena, a i vojnici su prilično precizni tako pucajući. Cijela borba se odvija tako što imate određen broj vremenskih jedinica po vojniku. Svaki korak mu odnese nekoliko vremenskih jedinica a svaka vrsta pucanja koliko uz nju piše (scr5). Zatim morate na ekranu stisnuti ikonu za prestanak pokreta (scr6). Tada morate pričekati da venzemaljci istroše svoj broj vremenskih jedinica. Dok oni troše svoje jedinice, razumije se, mogu pucati na vas. Da biste im to otežali morate na (scr6) dok ste pri kraju svojih vremenskih jedinica stisnuti ikonu za čučanj. Kada su čučnuli vaši ljudi mogu automatski, bez trošenja vremenskih jedinica zapucati na vanzemaljca koji ih pokušava pogoditi. Preporučujem vam da prestanete gubiti vrijeme gledajući dosadne TV-serije o mogućim opasnim INVADERIMA iz svemira i da ih u UFO-u pronađete uništite i spasite vaš rodni planet.

Winton Afrić







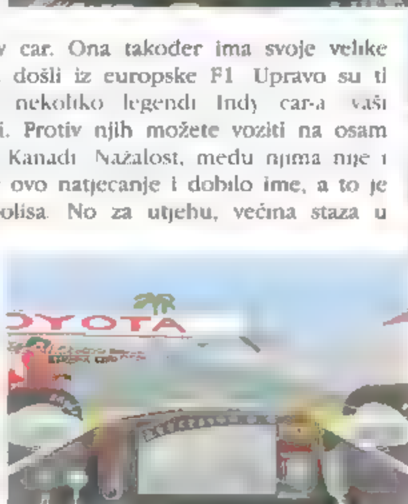
ZVUK	6
GRAFIKA	7
IGRIVOST	4
OPĆI DOJAM	6

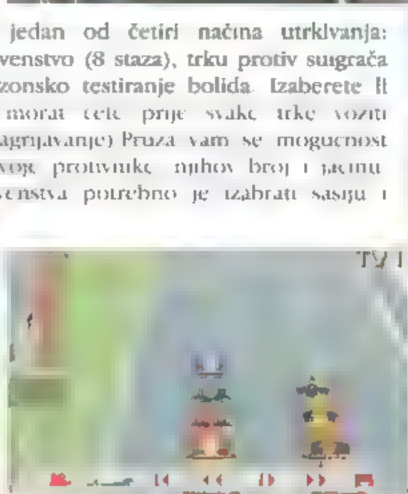
VJEČNA Formula

Indycar racing



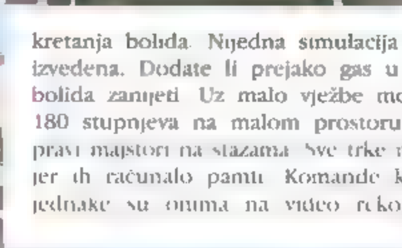
Zbogom Ayrtone. Tog majskog dana u Imoli, Bog nije bio Brazilac. Najveći je poginuo, a s njime je i Formula 1, barem za neko vrijeme postala smrtno dosadna i predvidiva. Za utjehu nam preostaje američka formula tzv. Indy car. Ona također ima svoje velike šampione koji su većinom došli iz europske F1. Upravo su ti veliki bivši šampioni uz nekoliko legendi Indy car-a vaši protivnici u ovoj simulaciji. Protiv njih možete voziti na osam poznatih staza u Americi i Kanadi. Nažalost, među njima nije i najslavnija trka po kojoj je ovo natjecanje i dobilo ime, a to je pakao 500 milja Indianapolisa. No za utjehu, većina staza u ovoj igri vrlo joj je slična (ovalnog oblika). Vjerojatno utrke na tim stazama uživaju gledati samo Amerikanci. Sve se svodi na beskonačan niz lijevih zavoja, pa tko voli neka izvoli. Ostale su staze "normalne", većinom gradske i po nekima su se vozile utrke F1. Na samom početku, možete izabrati jedan od četiri načina utrkivanja: samostalnu utrku, cijelo prvenstvo (8 staza), trku protiv suigrača (preko modema) i predsezonsko testiranje bolida. Izaberete li vožnju cijelog prvenstva morat ćete prije svake trke voziti kvalifikacije i WARM-UP (zagrijavanje). Pruža vam se mogućnost da poimenice odaberete svoje protivnike, njihov broj i jačinu te dužinu utrke. Prije prvenstva potrebno je izabrati šasiju i motor koji ćete voziti. Takav bolid potrebno je "naštelati" za svaku utrku i tip natjecanja. Na treninzima nije potrebno puniti rezervoar do vrha, i preporučljivo je staviti mekše gume. Na uvalnim stazama, vanjske desne gume moraju biti nešto tvrđe jer se više troše.





Također je moguće namještati, spojlere (zakrilca). Manji napadni kut čini bolid nestabilnijim ali brzim što vrijedi i za obrnuto. Ako su amortizeri tvrđi bolid u zavojima bolje leži ali je osjetljiviji na udarce i vibracije. Moguće je birati i prijenosne odnose u mjenjačkoj kutiji. Tu nema univerzalnog pravila, probajte se sami malo time poigrati. Na brzim stazama neće vam biti toliko bitno da bolid ima dobar start, već da ima što bolju "špicu" tj. da postiže veću brzinu, dok je na zavojitim stazama bitnije što bolje ubrzavanje nakon izlaska iz krivina. O svim ovim parametrima ovisit će vaši rezultati na treningu kao i krajnji rezultat utrke. Upravljati bolidom možete pomoću joysticka ili tipkovnice. Možete izabrati između automatskog i ručnog mijenjanja prijenosa brzina. Prilagođavanje brzine tj. kočenje prije ulaska u zavoje možete prepustiti i računalu, što vam pogotovo u početku iskreno savjetujemo. Okoliš staze vrlo je vjerno napravljen u što se mogu uvjeriti oni koji preko satelita mogu pratiti ovu vrstu utrka. Detalje okoliša moguće je posebno definirati, pa ih oni koji imaju slabija računala (386), mogu isključiti pa će brzina animacije biti zadovoljavajuća. U instalaciji igre podržane su sve standardne zvučne kartice tako da možete uživati u odličnim zvukovima motora i škripanja guma. Posebno treba istaknuti realistično napravljenu simulaciju kretanja bolida. Nijedna simulacija do sada nije tako vjerno izvedena. Dodate li prejako gas u zavoju, zadnji će vas kraj bolida zanijeti. Uz malo vježbe moguće je bolid okrenuti za 180 stupnjeva na malom prostoru, baš onako kako to rade pravi majstori na stazama. Sve trke naknadno možete pregledati jer ih računalo pamti. Komande koje se u tu svrhu koriste jednake su onima na video rekorderu a utrku je moguće vidjeti iz različitih kuteva snimanja. Igra je vrlo dobra i zabavna svim ljubiteljima jurnjave premda osim atmosfere Indy car-a ne donosi ništa što već nismo vidjeli u sličnim simulacijama.









Marko Vulić



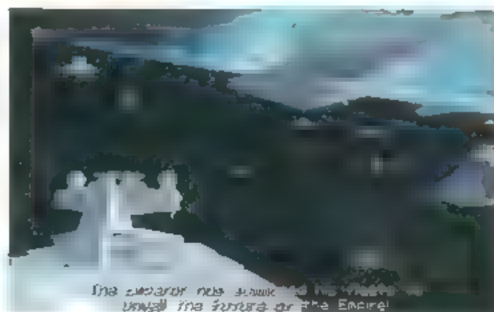


ZVUK	8
GRAFIKA	7
IGRIVOST	8
OPĆI DOJAM	7



BILO JEDNOM U GALAKSIJI...

Vrijeme je da se pokrenete! Javite se na dužnost u jedan od četiri sektora, da spriječite uništenje svemirske platforme, obuzdate građanski rat....



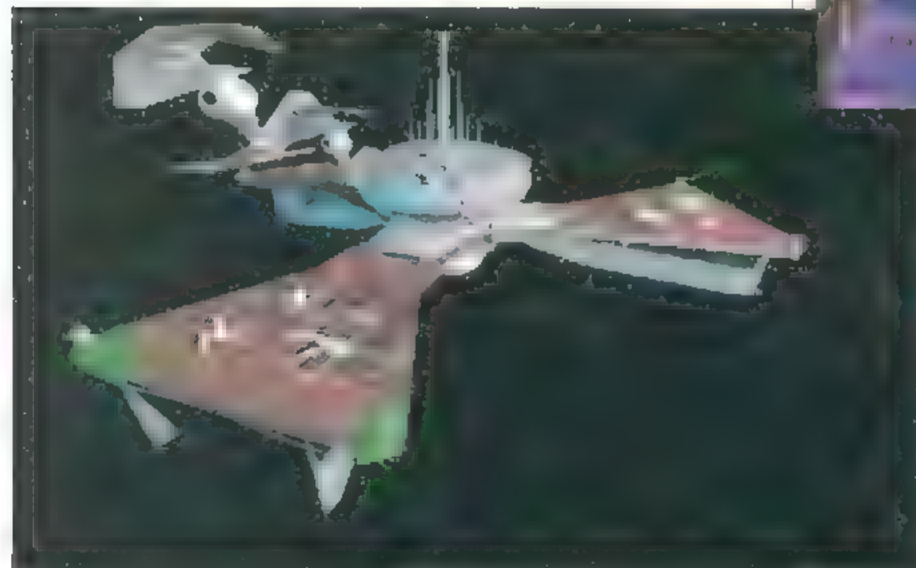
DESNO: Darth Vader, gospodar Imperije



ISPOD: Napad na svemirsku platformu



Vice Admiral Thrawn



TIE Fighter-i u hangaru, trenutak prije polijetanja

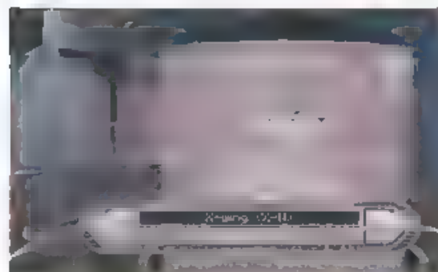




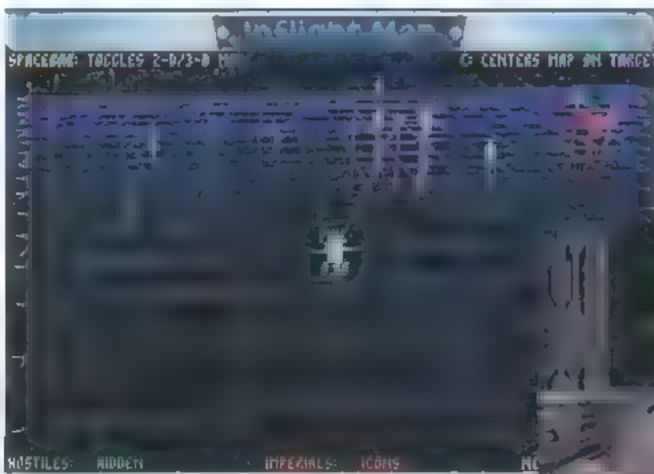
TIE Fighter (Twin Ion Engine), osnova udarne snage Imperije



Corellian Transport brod neutralnih snaga



X-Wing, najbolji pobunjenički brod



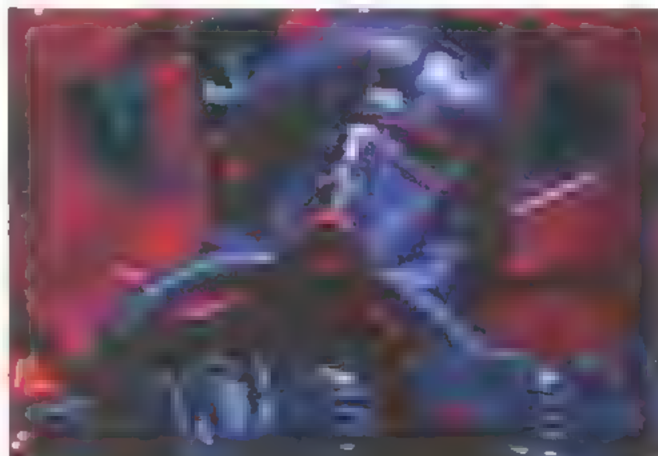
Lijevo: 3D mapa

Dolje: Simulator



Centralna paluba Zvjezdanog razarača

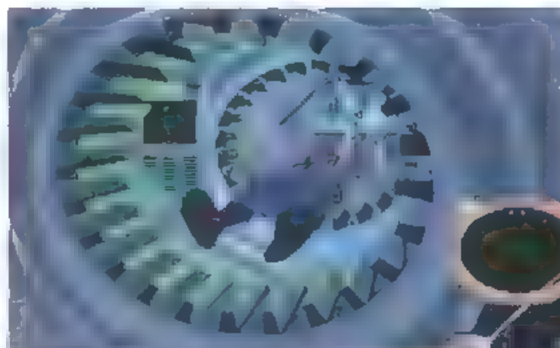
U ratniku uvijek postoji potreba da zna protiv čega se bori. Ali to često završava samo na znatiželji i pitanju - tko je i što je s druge strane? Sada sam general X WING-a i TOP ACE pilot. Pravi POBUNJENICI (rebels) znaju što je to. Oni će me razumjeti. Kad čovjek završi sve svoje misije i pobijedi sve svoje protivnike ne preostaje mu drugo doli da se sjeća. A mi se želimo BORITI! Želimo OSJETITI! I sada nam se otvara mogućnost druge strane. Ona je crna! Strana protiv koje smo se svi do sada borili. Ali tamo je i onaj pilot o kojem sam se pitao cijelo vrijeme. I NJEGOV BROD! Sada konačno znate i vidite zašto ste dali novac za skupi monitor u boji. Vaša muzička kartica konačno dobiva CD kvalitetnu informaciju koju će netom poslije pretvoriti u punoću stereo svemira. Po zvuku ćete znati koliko je blizu brod prošao kraj vas, da li vas napada laserom ili oplata vašeg broda puca pod udarcem torpeda. Dovucite najveće zvučnike ili najdeblje slušalice i pazite i lijevo i desno. Sada ćete vidjeti kako svaki cilj puca na svoj divan i neponovljiv način. Eksplozija je duga, moćna i bučna, a dijelovi nesretnog broda još će dugo letjeti svemirom. Upišite lagano svoje ime i uđite u veliku dvoranu, pa izaberite trening, tehno-sobu, sobu povijesnih misija, kino ili aktivni dio igre. U tehno-sobi čeka vas iznenađenje jer toliki broj svemirskih objekata sigurno niste očekivali. Upoznajte razne tipove borbenih brodova, transportera, mina, platformi, satelita i dobri stari MILLENNIUM FALCON. Za razliku od X WING-a, trening se ne sastoji od gađanja starih kanti po svemiru već ulazite u simulator. To je kao kad sanjate da sanjate. "Vrijeme je da se pokrenete." Javite se na dužnost u jedan od četiri sektora, da spriječite uništenje svemirske platforme obuzdate građanski rat... Oni koji su probali X WING znaju kako TIE FIGHTER-i lako pucaju. Više vas ne štiti ni debeli oklop ni zaštitno polje. Vaša snaga je u brojnosti i dobroj, ali drugačijoj taktici borbe. Komunikacija s vašom ekipom je bogato riješena. Tako radijom možete zatražiti pomoć, popravak i dopunu oružjem ili hladnim pićem. Osjećaj upravljanja brodom je isti kao i u X WING-u, znači odličan. Brod se ponaša krotko, sluša komandu i osjećaj kretanja svemirom je strašan. U bliskim susretima s letjelicama vidjet ćete čak i grb pripadnosti raznim stranama koje se pojavljuju u igri. Ako vam animacija





Gore:
U bliskim susretima možete uočiti čak i grb pripadnosti!

Lijevo.
Ovo ste vi za komandama TIE Fighter-a!



Lijevo:
Piloti ranjeni u borbi na brzom oporavku

Dolje:
Samo najbolji uživat će u ovakvim prizorima

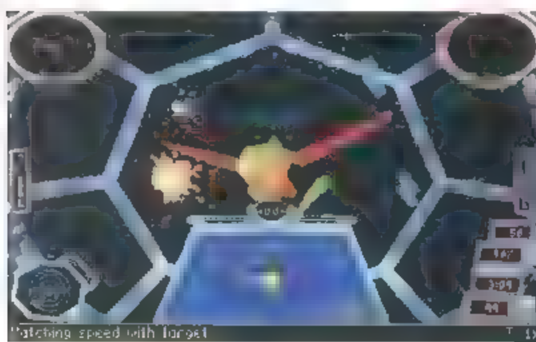
Dolje:
3D brodovi su puno detaljniji od onih u X-Wingu

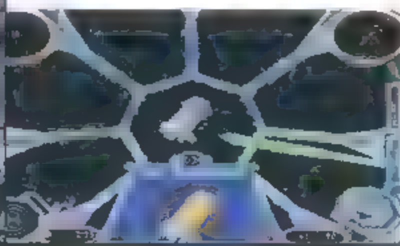






ne teče glatko, odredite najbolju kombinaciju za vaše računalo pritiskom na ALT D. Imate na raspolaganju četiri grafička moda Hvala Bogu što vam sada ne moram ispisivati brojne komande na tipkovnici. Pritisnite jednostavno tipku K i tijekom same igre upotrijebite sve mogućnosti koje vam se pružaju. Tu su tipke za "bafere" kojima možete spremati ciljeve pa ih poslije pozvati jednostavnim pritiskom na neku tipku kao i komande za odabir najbližeg prijatelja ili neprijatelja Tipka ENTER usklađuje brzinu kretanja vašeg broda s brzinom kretanja cilja i vrlo je korisna komanda u bliskoj borbi Ne zaboravite da učestalim pogocima vaš cilj gubi na brzini, pa je ponekad potrebno ENTER pritisnutu nekoliko puta tijekom borbe. Sad lakše možete uživati u bliskoj borbi na "velikom ekranu". Jednom rukom mijenjajte brzinu između pune i prilagođene te odabir najbližeg cilja "R a drugom letite i pucajte pucajte... U svakoj dobroj igri slovo M označava mapu Kad je mapa precizna, to je dobro. Kad je mapa 3D, to je super. Ali kada se po mapi možete kretati u svim smjerovima, vidjeti oznake i oblike brodova i odrediti smjer prilaza cilju, onda je to ČISTA BRIJAČINA. Da bih postao general služio sam se prljavim i dosadnim trikom snimanja pozicije na F disk Dečki su mislili na nas U opcijama isključite AUTO BUFFER i AUTO RESTORE Sada se u vaš SCORE upisuju rezultati samo dobro odrađenih misija, po vašoj želji Mogao bih potrošiti cijeli HACKER hvaleći ideju, grafiku, zvuk i veličajući svoju ljubav prema ovoj igri. Ostavljam vas da nakon ovih slika (grebanih direktno iz igre i bez ušminkavanja) prvo ostanete bez daha a zatim nabavite igru i zavirite u tamnu stranu svemira. Možda ćete u prvom trenutku osjetiti jednu moralnu dilemu Možda ćete požaliti što nije nastao još jedan odličan nastavak X WING-a ili jednostavno ne volite biti BAD GUY Ali jedno je sigurno, koliko je nešto crno a koliko bijelo, koliko dobro a koliko loše znamo tek kad upoznamo obje krajnosti Tada znate da se ništa ne može doslovno uvjetovati sve je to SVEMIR . Ovo je novi LEVEL, možda viši, barem mi tako mislimo!





SVEMIR S VAMA!
General PSIHO & General LOBOTOM





ZVUK
GRAFIKA
IGRIVOST
OPĆI DOJAM

Lands of Lore

Kako ubiti zlu SCOTIU ?

Uđite u vrijeme zmajeva, začaranih ljepotica, vještica, čarobnjaka i vitezova. Pronađite Rubin Istine i spasite kralja Richarda. Vjerujte, prava avantura je pred vama!



Lands of Lore je najbolja FRP igra na PC-u. Osim prekrasne grafike, programeri Westwooda riješili su i mnoge druge probleme koji se pojavljuju u drugim FRP igrama. U Landsu je odlično riješeno pomicanje sa slike na sliku,tako da igrajući nemate osjećaj praznine (kao da skačete kroz brisani prostor) nego se neprimjetno pomičete kroz nivoe u igri. Igra ima velik broj Dungeona (nivoa) koji su nacrtani i animirani u prekrasnoj grafici s 256 boja, a i zvuk je bolji od ostalih u FRP igara. U samom uvodu igre, ako imate dobru zvučnu karticu (Soundblaster), likovi govore i razgovaraju. Pri setiranju budite pažljivi te izaberite da li ćete se u igri koristiti mišem ili tipkovnicom (tipkovnicom pomicanje ide mnogo brže). Izaberite zvučnu karticu koja je instalirana na vašem računalu jer će u protivnom soundblaster davati izobličene zvukove.



Lands of Lore je igra u kojoj je vaš osnovni cilj uništiti zlu Scotiju spasiti dvorac Gladstone i kralja Richarda od propasti. Vjestica Scotija je postala prijetnja Richardu i Gladstoneu zato što su joj njeni Gnolovi (mali monstrumi) iskopali Nethersku masku (to je čaroban prsten koji joj omogucava da se pretvara iz jednog oblika u drugi) a jedino što može spriječiti Nethersku masku je Istina za što potreban Richardov Prsten i Rubin Istine (Ruby of Truth). Igra se odvija u zanimljivom i fantastičnom vremenu zmajeva, začaranih ljepotica, vještica, čarobnjaka, vitezova i mnogih drugih čudesa kojih ćete se nagledati igrajući Lands. Na početku birate lik kojim krećete u pohod. Toplo vam preporučujem da izaberete Ak-shiela, moćnog čarobnjaka s kojim ćete lagano završiti igru. Vi ste u Landsu izaslanik kralja Richarda, a prvi vam je zadatak uzeti Rubin Istine i donijeti ga Richardu. U Gladstone keepu (zamku) uzmite magični atlas i dobro ga proučite jer će vam pokazati put kroz magične labirinte. Uzmite i propusnicu kako biste brodom stigli do šume i dvorca u kojem živi Richardov prijatelj čuvar Rubina Istine. Kada stignete u šumu naići ćete na krčmu gdje potražite vilenjaka Thimotya koji će vam se drage volje pridružiti u pustolovini. Budite prava baba i popričajte SA SVIMA u krčmi,samo ćete tako dobiti naophodni vam kompas. Izađete li iz krčme, krenite kroz šumu potražiti dvorac. Na putu ćete naići na trgovca kod kojeg kupite štit i čizme. Kada dođete do dvorca vidjet ćete da ga je netko napao. SCOTIJA !!! Uđite u dvorac i časno izborite put do slave. Kada pobijedite sve monstrume u dvorcu, na jednom od zidova sobe u kojoj je veliki monstrum, naći ćete tajni prolaz kojim ćete doći do Richardovog prijatelja, čuvara Rubina Istine. Na vašu žalost Rubin je ukraden a vama ne preostaje drugo nego uzeti sav novac i iznova otići u dvorac Gladstone. U Gladstoneu Scotija napala kralja Richarda i otrovala ga. Mlada čarobnica Dawn će ga privremeno spasiti od smrti zatvorivši ga u ledeni lijes i svaki čovjek koji je pomogao ritualu dobit će ključ od lijesa. Vama će se tada umjesto Thimotija pridružiti bolji borac čarobnjak Baccata. Čarobnica Dawn će vas poslati u pećinu velikog Drarraclea i da od njega doznate sastojke napitka za lijek kralja Richarda a Baccata će vam pokazati put do Drarracleovih pećina. Kada uđete u Drarracleove





pećine morat ćete riješiti niz zagonetki i boriti se s raznim čudima i monstrumima iz njegovih pećina. Tu će vam se na neko vrijeme pridružiti i jedna mlada djevojka koja je poslana da služi Drarracleu. Kada dođete do njega, od vas će zatražiti jedan od svetih objekata iz njegove pećine. Vi tražite ili nož optočen draguljima ili srebrni kup zdravlja a kada mu donesete jedan od tih svetih objekata, on će vam u zagonetkama reći sastojke za lijek. Vani ćete otkriti da je u međuvremenu Scotija napala i srušila cijeli Gladstone i otela kralja Richarda. Otiđite do jezera gdje će vas dočekati brod i prebaciti do Opinwooda. Tamo ćete iz košnice divovskih pčela natočiti med u staklenku a iz močvare uzeti malo vode. U močvari ćete, kao vrhunski pregovarači, sklopiti ugovor sa šefom Gorkha. On će vam dati Rubin Istine ako mu za uzvrat donesete Masku koju ćete naći ako prošetate močvarom i ubijete sva drvolika stvorenja. No, to još nije sve! Nakon što ćete u rudnicima Urbisha teškom mukom uništiti Plavog crva, naići ćete na još mnoga čudna stvorenja od kojih su najopasnije dvoglave zmije kojih ćete se riješiti tako da im zapalite gnijezda čarolijom Fireball. U rudnicima morate uništiti kamena čudovišta od kojih će ostati samo dva kamena u obliku srca. Uzmite ih! Na samom kraju rudnika pronaći ćete Paulsona,jednog od čuvara ključeva lijesa kralja Richarda. Ako među njegovim stvarima ne nađete vrlo bitan VALEANS CUBE, otiđite do Dawn koja se skriva u jednim kolima u Opinwoodskoj šumi. Od nje ćete dobiti odgovor na jednu zagonetku i mnogo praznih bočica. Primjetit ćete da vam



je u dio Opinwoodske šume i šume Yvela, Scotija zabranila ulazak postavljajući magičnu barijeru koju ćete lagano razbiti pomoću Valians cube-a (Valeanove kocke). Nakon što ste se u šumama Yvela sukobili s mnogobrojnim Orcima, slugama Scotije otiđite u bijelu kulu u kojoj ćete sastaviti eliksir (lijek) za kralja Richarda. Tu ćete se sukobiti s brojnim čudovištima i duhovima ali prije no što započnete sastavljati lijek vidjet ćete da vam nedostaje posljednji sastojak. Po njega otiđite u grad Yvel i tu potražite travaricu koja će vam ga rado pokloniti. Kada u bijeloj kuli uništite duhove, uzmite od njih ključ podzemlja dvorca u kojem starica čuva magičnu čašu i u njoj sastavite napitak za kralja Richarda, a u gradu potražite Veliki savjet, koji će vas poslati po Dawnin ključ kojim ćete otključati Richardov lijes. Na putu do grada naići ćete na lažnu Dawn (vještica prerušena uz pomoć Netherske maske). Napadnite i pobijedite jer kad se vratite morate spašavati grad koji će biti u okruženju Scotijeve vojske. Prođite kroz tajni prolaz što iz krčme vodi u pećine Catwalka. Tamo ćete vas dočekati ostatak Scotijine vojske. Kad ubijete vrhovnog zapovjednika njihove vojske obavezno uzmite njegovu rukavicu koja će vam poslije dobro doći za otvaranje tajnih prolaza. Nakon svih muka vaš će trud biti nagrađen i pećinama Catwalka naći ćete preostale ključeve za otvaranje Richardovog lijesa. Kada pobijete sve Scotijine sluge doći ćete do velikih vrata iza kojih stoje dvije, stoljećima zaraćene civilizacije. Naći ćete se pred velikim iskušenjem. U slavu i čast jedne, morate istrijebiti drugu civilizaciju da bi si omogućili prolaz i podarili trunku magijske moći. U prolazima morate uzeti dijamant. Kad dođete u podnožje Scotijina dvorca morate uz pomoć Valeanove kocke pobiti njenu vojsku duhova, uzeti četiri mala kipića (bacača diska,zmaja,zmiju i jednoroga) i osloboditi čarobnicu Dawn. Scotijin dvorac ima tri kata. Na prvom se nalazi Dawn koju ćete lako osloboditi čarolije uz pomoć dijamanta. Za



oslobađanje kralja Richarda bit će vam potrebna četiri kipića jer je Scotija na lijes kralja Richarda bacila čini a jedini način da se one uklone je da se, uz pomoć četiri kipića, svjetlost koja pada pokraj lijesa usmjeri oko njega. Otključajte lijes i izliječite Richarda. Richard će vam dati svoj prsten i vi možete krenuti na Scotiju. Kada dođete do nje spojite Rubin Istine i Richardov prsten i to iskoristite da biste neutralizirali moć Netherske maske (kao što ste učinili s Valeanovom kockom). Tako će stara vještica izgubiti moć prerušavanja,i s lakoćom ćete je uništiti.

Winton Afrić







ZVUK	8
GRAFIKA	9
IGRIVOST	7
OPĆI DOJAM	9

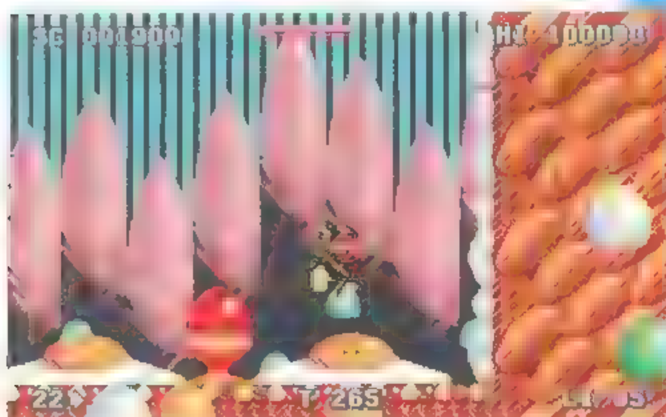


Lands of Lore

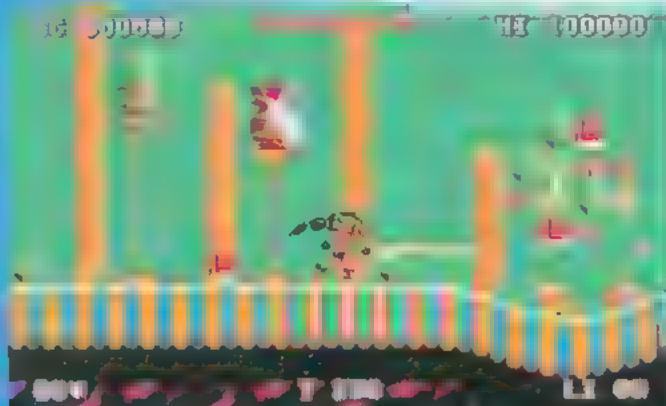


Ratoborni mrav

Stari obožavatelji, dobro nam poznate igre ZOOL, ponovo su došli na svoje. ZOOL2 pravo je osvježenje koje nam donosi niz novina. Prvo što možete uočiti (označeno je i u samom naslovu) je brojka dva koja upućuje i na DRUGOG IGRAČA u ovoj igri. Izmišljena je ZOOLICA!!! Nemojte je potcijeniti. Ona je pravi ratnik koji, poput ZOOLA, uništava udarcem glave, skakanjem na protivnika ili pucanjem. No, pravu rušilačku vijavicu omogućuje joj njezin vatreni bič. Ono što ćete odmah uočiti je brzina ove igre. Ona je tako



vrtoglava da ponekad ni sami nećete znati gdje vam je glava. Impresivniji od ZOOLOVA izgleda je način njegova kretanja. On može juriti i skakati takvom brzinom da ga u šarenom okolišu po kojem se kreće teško možete pratiti. Sve u svemu, brzina je bit ove igre a ZOOL je najbrža arkadna igra koju smo do sada igrali. Pokušaj da natjerate ZOOLA da se makne s neke stijene

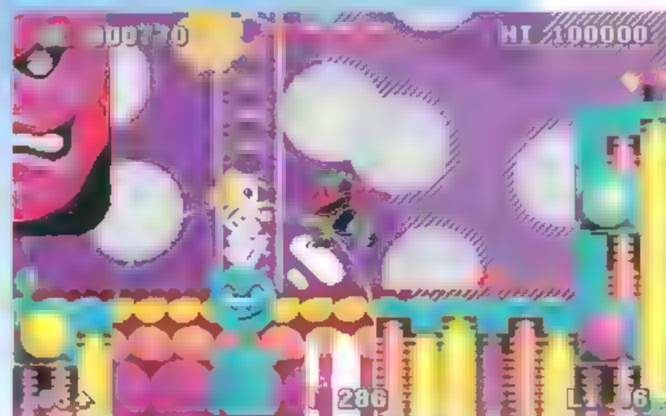


ili žice i skoči kad vi to zaželite može biti prilično naporan. Baš kada izgubite svaku nadu da će se ikada više pomaknuti on vas suludo iznenadi svojim vrtoglavim skokom. Ono što će vas zasigurno oduševiti prilikom igranja ove igre njena je odlična grafika, izvanredna animacija i maštovitost. Pred vama se pojavljuje velik broj neobičnih likova (možda i čudovišta-tko to može odrediti?!) poput pilića s čokoladnim jajetom na glavi, jaje na oko koje služi kao odskočna daska i sl. Priča sama po

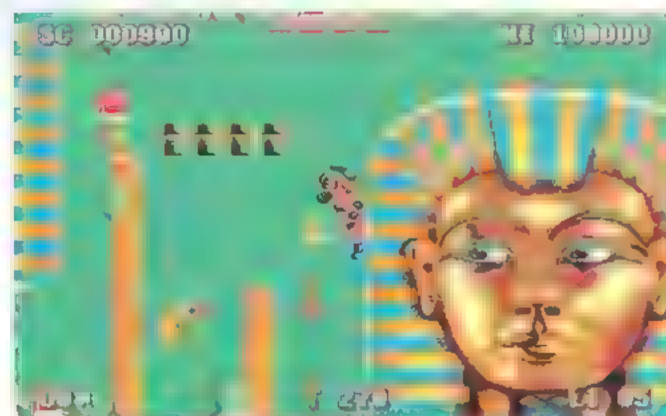




sebi ne odudara mnogo od ostalih koje smo vidjeli. Svaki od šest svjetova podijeljen je u nivoe. Da biste završili pojedini nivo potrebno je sakupiti 99 bodova i naći izlaz. To ne predstavlja nikakvu poteškoću budući da vam strelica na dnu

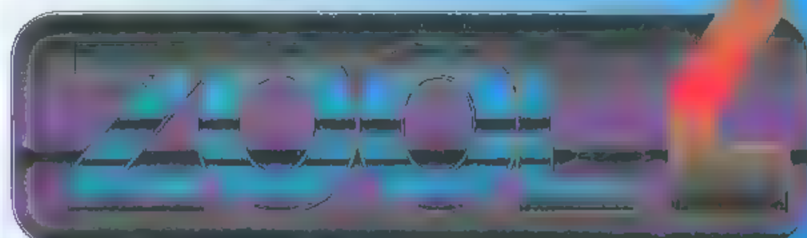


ekrana pokazuje smjer kretanja. Postoji i dodatni, zagonetni



ekran kojeg treba dovršiti uz pomoć ZOONA vašeg vjernog PSA-MRAVA. Igra je prepuna bonusa, sakrivenih prostorija itd. Postoji i varijanta igre za dva igrača koja vam om[illegible]va da jedan upravlja (koliko vam on to dopusti) ZOO[illegible]drug[illegible] (koliko pak ona to dopusti) ZOLICOM. Ako ne[illegible] za zaluđenog ovom igrom morat ćete se snalaziti [illegible]

D.Z.



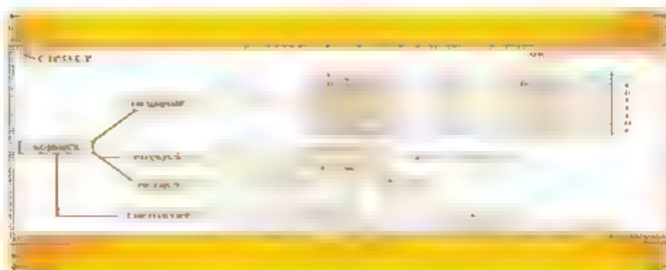


Jednom davno, zaslijepljen ljubavlju, Princ zemlje Genesie otvara grob boga Neorta i svete dragulje poklanja svojoj dragoj. Gnjev bogova prelije se zemljom i njenim stanovnicima...



O STANOVNIŠVTU

Svaki stanovnik ima svoj život. On odrasta, radi, plaća porez, sklapa brak, ima potomstvo, stari i umire. Sa 16 godina postaje dovoljno star za rad, između 20-te i 30-te godine života teži da se oženi, između 30-te i 40-te godine postaje ranjiv i osjetljiv na bolesti, a nakon 49 godina umire od starosti. Uz godine, osnovni podatak je moral koji, ovisno o zadovoljstvu podanika, može biti u rasponu od 1 do 7, gdje je 7 visoki moral- zadovoljan podanik. Igra započinje s tri stanovnika dovoljno stara za rad. Osnovni uvjeti za porast stanovništva su slijedeći: svaki stanovnik mora imati kuću, mora imati dovoljno vode i hrane, mora imati svoj posao, moral ne smije biti prenizak.



GENESIA ZANIMANJA

ZEMLJORADNIK

Zemljoradnja je osnov GENESIA gospodarstva. Ako će vaši podanici imati dovoljno hrane bit će zadovoljni (moral), što će utjecati na dolazak novih doseljenika, te će se vaš svijet brzo razvijati. Svakom zemljoradniku morate osigurati barem jedno polje za rad. Zimi se odmara.

GRAĐEVINAR-ARHITEKT

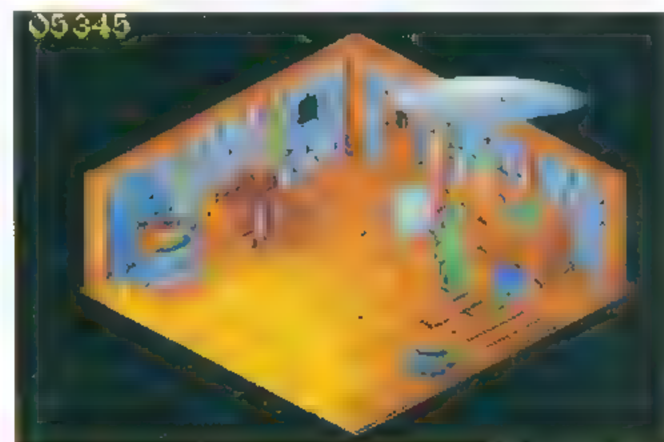
Gradi nove nastambe. U slučaju da mu ne zadate što treba raditi, gradit će nastambe za stanovanje po svom nahođenju stanju zaliha i stupnju razvoja vašeg svijeta. Može graditi i zimi.

DRVOSJEČA

Pribavlja građu za nastambe i naprave. Pripazite da vam ne posiječe svu vegetaciju, jer ćete tako izazvati ekološku katastrofu. Zimi se odmara.

STOLAR

Obrađuje drvenu građu koju drvosječa posiječe. Također se odmara zimi.



IZUMITELJ

Izumitelj igra presudnu ulogu u razvoju vaše civilizacije. Međutim, kako biste mu omogućili rad, morate mu prvo opremiti radionicu. U njoj će vaš izumitelj (izumitelji) razvijati nove tehnologije, alate, strojeve i lijekove.

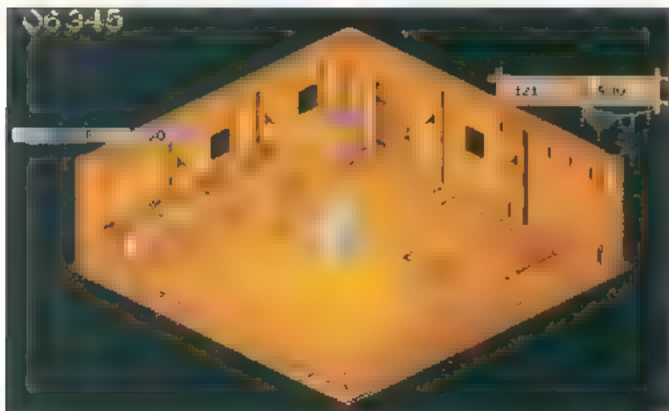
MAJSTOR-KOVAČ

Majstor je izumiteljeva produžena ruka. On će sve izumiteljeve zamisli sprovesti u djelo, naravno, ako za to ima dovoljno materijala. I izumitelj i majstor rade zimi.

SPECIJALIST

Iako se u početku ovo zanimanje čini nebitnim, ono na višem stupnju razvitka ima vrlo bitnu ulogu. Ono što on proizvede od neophodne je važnosti za proizvodnju strojeva koje osmisli izumitelj (kola, top, brod, balon).

GENESIA - GRAĐEVINE



SKLADIŠTE

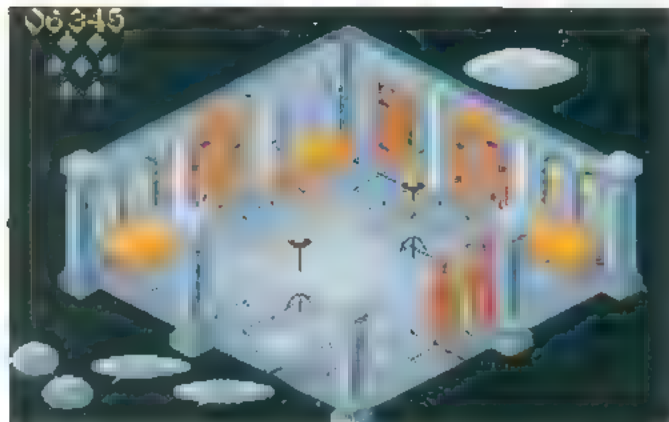
U njemu se skladišti voda, hrana, drvo, metal, kamen i proizvodi specijalista. Kapacitet jednog skladišta je 500 jedinica. Za razvoj vašeg kraljevstva potrebito je barem jedno skladište kako bi se u njega spremalo ono što se tijekom sezone proizvede. Naime, ako nema skladišta, podanici žive samo od onoga što trenutno proizvedu, nema zaliha a moral je u opadanju.

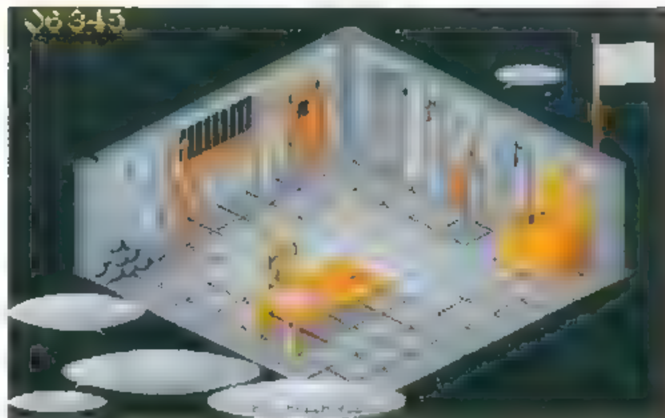
RADIONICA

Kućica u kojoj izumitelj i majstor osmišljavaju i proizvode svoje uređaje.

GOSTIONICA

U njoj ćete naći lokalne probisvjete, prosjake, pjevače i avanturiste. Ovi potonji će vas uz dovoljnu novčanu naknadu uputiti gdje se nalaze sveti dragulji.





CRKVA-HRAM

U njoj možete prinijeti žrtvu svom božanstvu čime ćete povećati moral svojih podanika, te spremiti svete dragulje. Dovoljna je jedna crkva na zemlji koju posjedujete.

TVRĐAVA

U tvrđavi se nalazi pisar. On će, na vaš zahtjev, promijeniti poreznu stopu, unovačiti doseljenike ili ponuditi savez protivnicima.

TRGOVINA

Kako bi mogli koristiti sve prednosti trgovine, izumitelj mora izumiti, a kovač napraviti kola. Kola dovedete pred skladište, napunite ih, dovedete pred trgovinu i prodate robu. Uz porez, to je jedini prihod koji imate.

BUŠOTINA

Vaša zemlja ima malu količinu potrebnog građevnog materijala. Za povećanu potrošnju potrebno je osigurati dovoljnu količinu kamena i metala. Iako nije previše logično, bušotina postavljena bliže moru (manja nadmorska visina) davat će više metala, a ona postavljena na višoj nadmorskoj visini davat će više kamena. Jednom postavljena bušotina ne može se premještati. Pazite da skladišta ne prepunite građevnim materijalom, jer sve ono što ne stane u skladište propada, što direktno utječe na moral podanika.

KUĆE

Ima nekoliko tipova nastambi. Najprimitivnija je koliba, u kojoj može živjeti samo jedna osoba. Razvojem vašeg kraljevstva građevinari će početi graditi kamene nastambe u kojima će moći živjeti i više (dva) podanika što će utjecati na povećanje stanovništva- počet će se ženiti.

NJIVE, BUNARI I CESTE

Njive su potrebite za proizvodnju hrane, bunari za proizvodnju vode, a ceste za brži prolaz.

KAKO ZAPOČETI IGRU

Izgradite skladište kako biste sačuvali materijale koje ćete koristiti tijekom igre, osigurajte dovoljne količine pitke vode, odredite barem jednog zemljoradnika s moralom 6 ili 7 i osigurajte mu zemlju za obradu. Kako u početku igre imate malo kamena i metala, trebate kopati da biste mogli dalje graditi. Odredite drvosječu, a kad sruši drvo, dodijelite mu zanimanje drvodjelje. Čim prije izgradite vojarnu.

Ako se želite brzo razvijati, dopustite građevinaru da gradi kuće. To će utjecati na brži rast broja stanovnika koje možete slati u borbu. Što prije možete, konstruirajte luk i izumite cjepiva protiv bolesti i ne zaboravite izgraditi hram kako biste tu mogli spremiti svete dragulje.

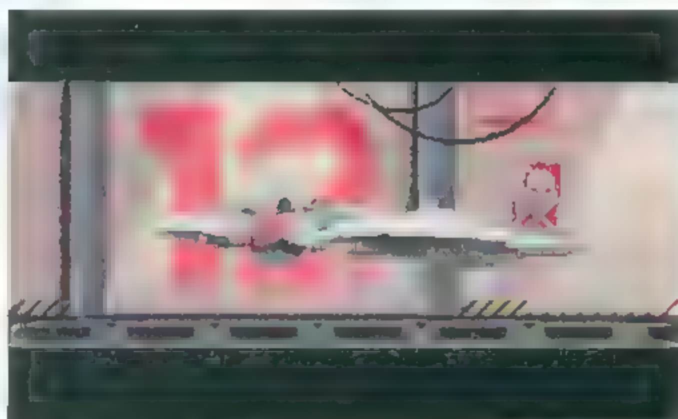
Dubravko Mihalić



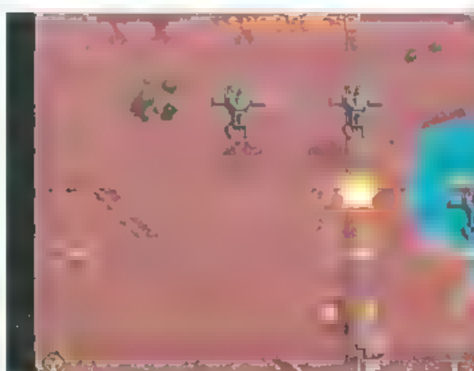
ZVUK	[illegible]
GRAFIKA	7
IGRIVOST	6
OPĆI DOJAM	7

raptor

Vijest koja će zasigurno obradovati sve ljubitelje prave pucačine je ta da se pojavila igra RAPTOR proizvod tvrtke APOGEE tj. njenih autora koji rade u sklopu studija CYGNUS. Po svojim kvalitetama, RAPTOR je usporediv jedino s XENONOM 2, te bismo ga mogli nazvati njegovim nasljednikom. Izgledom i sadržajem, RAPTOR je prava igra s automata. Vozite svemirski brod kojim uništavate sve pred sobom bez obzira radi li se o ciljevima na zemlji poput mostova, brodova, vojnih baza, hangara



ili o ciljevima u zraku poput helikoptera, svemirskih brodova i sl. Naoružavanje svog broda možete nadograđivati nakon svakog nivoa ali samo ako ste u prethodnom sakupili dovoljno novca koji se pojavljuje na ekranu prilikom uništavanja neprijatelja. Jedno od najubojitijih oružja je samonavodeći laser koji



nepogrešivo uništava vaše protivnike. No, ako ste pravi ljubitelji destrukcije, izaberite laser koji se nalazi na sredini vašeg broda i koji jednim hicem uništava sve ispred sebe. Igru možete prilagoditi sebi i svojoj spretnosti birajući nivo za početnike ili za profesionalce, a možete odabrati i okružje u kojem želite igrati. Iako vam svako od navedena tri okružja sprema svoje zamke, nama se čini da je treće okružje najteže. No, to nije sve. Smanjena vidljivost tijekom noćnih misija zahtjeva od vas veću koncentraciju. Uvjereni smo da ćete kao pravi profesionalci i to bez teškoća svladati. Na kraju svakog nivoa morate uništiti svemirski brod koji je nekoliko puta veći i bolje naoružan od vas. Ako vam to pođe za rukom bit ćete nagrađeni ulaskom u SUPPLY ROOM (odjel za opskrbu) gdje ćete moći kupovati nova oružja. Od svih protivnika koji vas



napadaju samo helikopteri mogu letjeti unatrag te vam toplo preporučujemo da ih pokušate uništiti kako vas ne bi napadali s leđa. Pažljivijem igraču neće promaknuti sjene koje se



pojavljuju na ekranu i otkrivaju neprijateljski položaj. Poslušajte nas i ako ste dovoljno brzi pucajte na sjene kako biste uništili protivnika prije no što vam se približi i zapuca na vas. Glavna odlika ove igre je njena fantastična grafika prema kojoj nitko ne može ostati ravnodušan a ukoliko imate i neku od boljih zvučnih kartica moći ćete u cijelosti uživati. Sve u svemu, napokon se pojavila jedna igra tipa "pucaj i uništi sve živo oko sebe!" a mi vam poručujemo -HACKERI odvojite se od automata po zabavnim centrima i uštedite koju kunu igrajući RAPTORA.





ZVUK

GRAFIKA

IGRIVOST

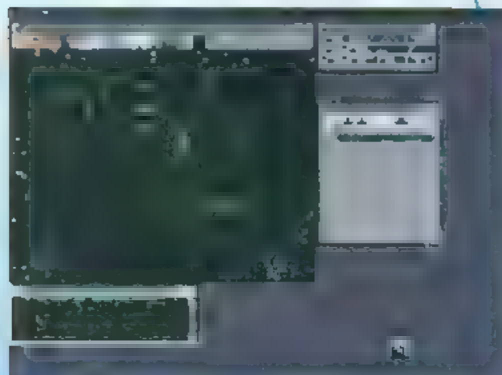
OPĆI DOJAM



Taktika bez premca

Vjerujem da je HARPOON na prvom mjestu među taktičkim ratnim simulacijama. Pred nama je novi nastavak igre HARPOON u kojem su se pojavili novi ratni zločinci koji samo čekaju povod za sukob a vi ste tu da biste im pokazali što znači igrati se s vatrom. Među vašim novim protivnicima nalazi se Južna Koreja, EEZ, Sirija i naravno, Rusija. HARPOON 2 se sastoji od petnaest misija u kojima se morate prilagoditi načinima ratnih operacija - od podmornice preko broda i aviona do baze na kopnu. Zemlja za koju igrate mijenjat će se ovisno o izabranoj misiji. Vrhunac igre je zasigurno ona misija u kojoj se, kao negativac, u glavnoj ulozi nalazi John Major, koji nuklearnim oružjem napada bivše članice EEZ-a. Kao što se moglo i očekivati, igra je rađena u novom, i po mom mišljenju pametnijem, Windows stilu s prozorima i padajućim menijima. U glavnom, Tactical prozoru, pojavljuje se trinaest ikona pomoću kojih je lako kontrolirati igru. Jedno od korisnih pomagala u igri je Tutorial, koji vam pomaže da se upoznate s igrom i priručnik na 273 stranice, koji vam može biti dobar vodič. HARPOON 2 sadrži mnogo skeniranih fotografija brodova, podmornica i aviona, što će vas se dojmiti samo ako ste jako "zapaljeni" za igru. Igru ne treba olako shvatiti jer je teška i potrebno je dosta vremena da bi se mogle u potpunosti iskoristiti sve njezine mogućnosti. Jedna od karakteristika igre, zbog koje zaista treba pohvaliti autore je editor pomoću kojeg možete promijeniti cilj misije, dok je pomoću Scenario Editora Harpoon II moguće čak i izvoditi vlastite misije upotrebljavajući samo svoju maštu. Još jednu dobru osobinu igri daje SVGA grafika koja omogućava čak i rezoluciju 1024x768 osiguravajući joj oštru sliku. Vlasnici SoundBlastera mogu biti mirni jer Harpooon 2 podržava sve SoundBlaster kartice. Sad kad smo nabrojali njezine bolje strane, možemo je malo i grditi. Nakon što ste potrošili silne megabajte na instalaciju igre očekuje vas prosječan demo sa skeniranim fotografijama i ne tako dobrom muzikom. No što se tiče zvučnih efekata, tu nemam prigovora. Za pokretanje igre potrebna je minimalno PC- 486 konfiguracija, pa makar i ona najslabija (SX s 4 MB RAM-a) i SVGA grafička kartica što ja osobno smatram prezahtjevnim. Avioni, brodovi i podmornice su dovoljno uočljivi a nedostaje i opcija za dva ili više igrača. HARPOON 2 je prilično komplicirana igra u kojoj je bolje ne razmišljati o pobjedi već o upoznavanju i upotrebljavanju komandi. Za one, koji vole igre tipa HARPOON, ovo će sigurno biti igra od koje se neće odvajati satima, a svima koji iza snažnog naziva ove igre očekuju pravu "pucačinu" predlažemo da se ipak odluče za DOOM.

Saša Tarle







ZVUK	6
GRAFIKA	8
IGRIVOST	8
OPĆI DOJAM	7

FIFA International Soccer





NOGOMETNI SAN

Nogomet FIFA 94 INTERNATIONAL SOCCER što ga je na tržište izbacio ELECTRONICS ARTS zasigurno spada u jednu od najboljih simulacija nogometa za PC platforme o čemu svjedoči izuzetna grafika i zvuk koji vas prati tijekom cijele igre. Bit igre







je ista kao i u ostalim simulacijama nogometa igrači su prikazani iz ptičje perspektive, no likovi su veliki i vidljivi a upravo zbog takvih "caka" FIFA '94 se razlikuje od ostalih igara ove vrste. Ulazeći u igru otvorit će vam se glavni meni koji pokazuje različite uvjete igranja kao što su PLAY MODE gdje možete birati različiti izbor natjecanja, vremenske prilike koje će vas pratiti, trajanje poluvremena Ljubitelji izvanevropskih momčadi bit će zadovoljni jer se ovdje nalaze svi svjetski poznati timovi (Brazil, Argentina, Meksiko..) Nedostaje samo to što se ne može podesiti stupanj igranja vašeg partnera (računala) Mnogi će zaljubljenici u nogomet reći da je ovo prava stvar budući da je igra razrađena do posljednjeg detalja (poput OFF-SIDE-a (zaleđe) što do sada nije bio slučaj ni u jednoj nogometnoj simulaciji) Prije početka utakmice pokazat će vam se meni igranja TEAM COVERAGE- (defence- obrana, midfield- sredina i dr) TEAM









STRATEGY (long ball- duga lopta, attack- napad, defence-obrana, all out defence- svi u napad) TEAM FORMATION (3-5-2, 4-4-2, 4-3-3 i dr.) ZA OVU FORMACIJU NAJBOLJE JE KORISTITI 4-4-2 KOMBINACIJU

Moći ćete vidjeti druge, manje važne dijelove u sklopu ovog menija. U samoj igri nećete imati nikakvih problema s tipkama (upravljanje igračima), jer za to postoje samo dvije tipke SPACE za dugu i jaku loptu i ENTER (koji ima dvostruko značenje) 1. za oznaku igrača kojim možete upravljati 2. za kratku i sporu loptu. Gol postižete tako da ubacite loptu što dublje u napad a pritiskom na tipku SPACE savladate golmana. Igrač koji





zabije gol sretno će skakati pred navijačima koji će ga nagraditi burnim ovacijama. Po završetku igre otvorit će vam se meni gdje ćete vidjeti sve karakteristike završene utakmice: Load replay, View replay, Save replay i sl. Igra dolazi na dvije 3.5" diskete i nema nikakvih problema tijekom instalacije. Ljubiteljima nogometa koji posjeduju zvučnu karticu ADLIB ili SOUNDBLASTER svakako preporučujem ovu igru. Ona ne privlači samo mlade već i one u poodmaklim godinama.

Ivan Bilić

PROIZVOĐAČ: ELECTRONICS ARTS

FIFA International Soccer



ZVUK

GRAFIKA

IGRIVOST

OPĆI DOJAM

BENEATH A STEAL SKY

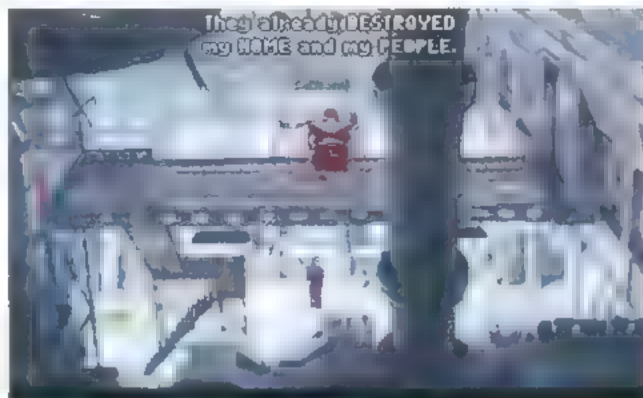
BIJEG ISPOD ČELIČNOG NEBA

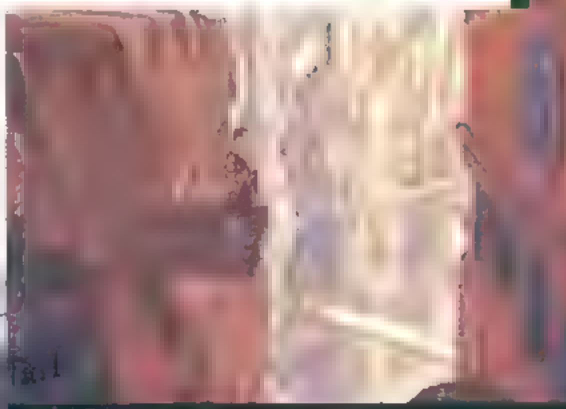




BENEATH A STEAL SKY je arkadna avantura rađena u najboljoj produkciji VIRGIN. Tvrtka REVOLUTION napravila je vrlo dobru igru s odličnom grafikom i zvukom, lako upravljivim likovima i uzbudljivom radnjom. Nakon instaliranja igre koja dolazi na 6 disketa, možete izabrati jednu od, već standardnih zvučnih kartica te jezik na kojem ćete pratiti igru. U uvodu igre, helikopter u kojem se nalazite pada na zgradu velike korporacije. Tu počinje vaš prvi zadatak. Pobjeći iz spomenutog nebodera. Vaš izlazak iz spomenutog helikoptera je primjećen i bijeg neće biti nimalo lak. Zgradu, kao i cijeli grad, kontrolira kompjuterski sistem LINC koji je (zbog virusa) malo "prolupao" što ćete tek kasnije saznati. Ključ bijega je upravo vaše računalo. Njegov glavni projektant bio je vaš otac kojeg od djetinjstva niste vidjeli. Vaša je majka "igrom slučaja", poginula prije mnogo godina prilikom pada helikoptera. Na početku oživite jednog cimičnog robota koji će se kasnije stalno vući za vama kao vaš pomoćnik i mjesto vas će obaviti nekoliko važnih i opasnih poslova, a na kraju će njegova prisutnost imati ključnu ulogu. Likom upravljate isključivo mišem tj. kursorom na ekranu. Lijevom tipkom pregledavate predmete koje pronađete i određujete smjer kretanja lika, dok desnim s vrha ekrana uzimate predmete i njima izvršavate određene radnje. Tipkom F5 ulazite u izbornik za učitavanje i snimanje situacije, te izlazak u DOS. Svaku prostoriju dobro pretražite pomoću kursora i pregledajte svaki predmet. Tijekom igre pronaći ćete različite predmete od kojih je neke potrebno spojiti. Jednostavno, desnom tipkom izaberite predmet i postavite ga iznad onog s kojim ga želite spojiti. Avantura je dobro zamišljena i napravljena te nema linearan tok, a zadaci nisu preteški. Tijekom igre snimajte trenutno stanje prije svake sljedeće akcije jer bi vam se moglo dogoditi da poginete i tako se ponovo nađete na početku. Sve u svemu, vrlo dobra i zabavna igra. BE VIGILANT!

Marko Vulić











TOP LISTA

1. TIE FIGHTER
2. SIMCITY 2000
3. FIFA INTERNATINAL SOCCER
4. ULTIMA VIII
5. SETTLERS
6. WORLD CUP USA 94
7. RAPTOR
8. ZOOL2
9. UFO
10. HARPOON II
11. INDYCAR RACING
12. GENESIA
13. PACIFIC STRIKE
14. MORTAL KOMBAT
15. HOCUS POCUS

CD TOP LISTA

1. REBEL ASSAULT
2. THE 7TH GUEST
3. SAM&MAX
4. MEGA RACE
5. SIMCITY 2000

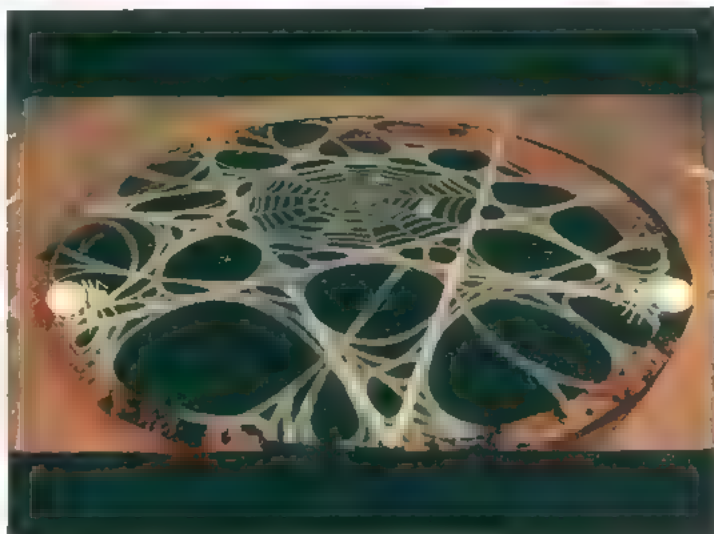
TOP NINTENDO

1. THE JUNGLE BOOK
2. STUNT RACE
3. NBA JAM
4. BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
5. ALADIN
6. THE MAGICAL QUEST
7. MAXIMUM CARNAGE
8. FIFA INTERNATIONAL SOCCER
9. ZELDA
10. TOP GEAR

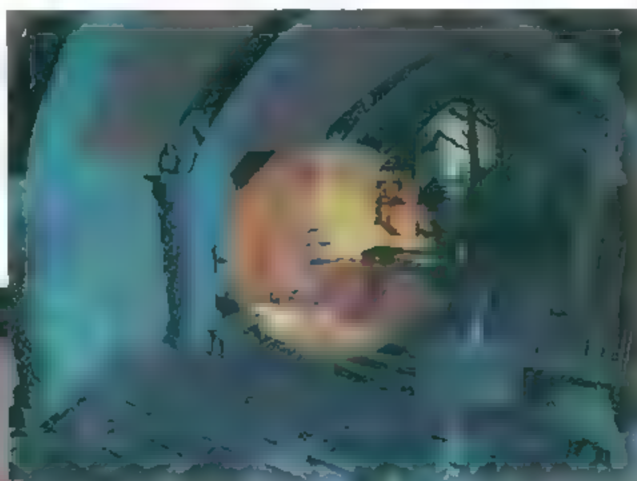
7th Guest

NOĆNA AVANTURA





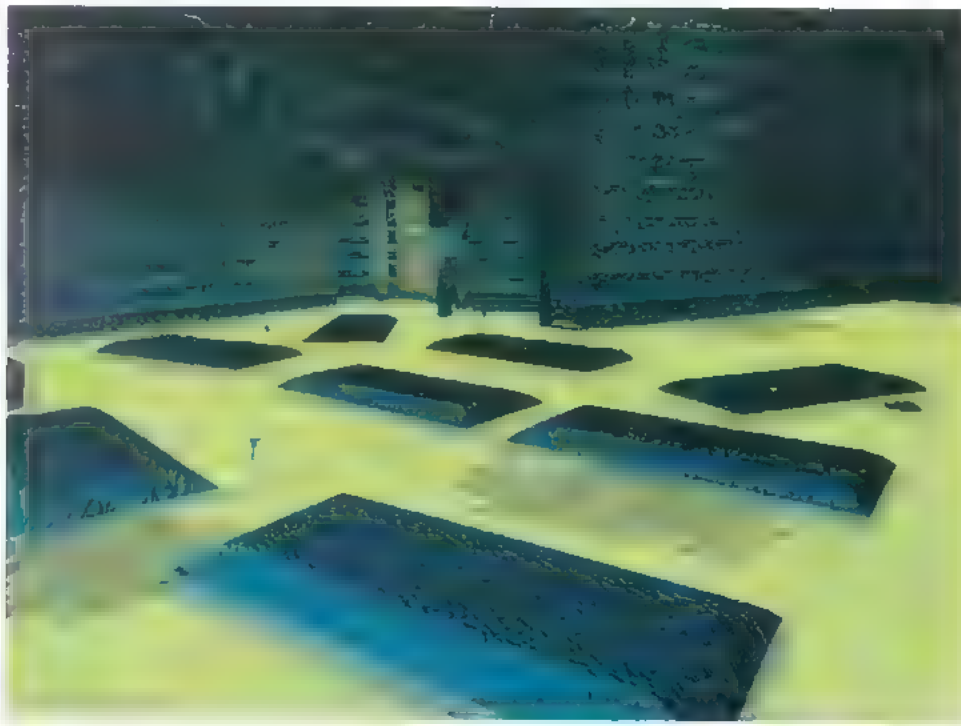
Henry Stauf, proizvođač igračaka, slagalica i potpunih ludosti, živio je u staroj vili na vrhu CRAGGY HILL-a. Znate tip mjesta: tamno, blatnjavo, kišovito i uvijek popraćeno munjama (nešto kao Garthov (Wayne's World) ljetnikovac). U glavnom,činilo se da je Henry nestao kada su djeca iz obližnjeg gradića počela patiti i umirati od užasnih zaraza i bolesti. Misteriozno, nekliko mjeseci nakon njegova nestanka, šestero gostiju bilo je pozvano u kuću, ali nitko od njih nije nikada iz nje izašao. To je sažetak radnje, već dobro poznate igre "The 7th Guest", koju je na tržište izbacila kuća Virgin. Ako ste dovoljno hrabri da istražujete i saznate što se dogodilo, morate postati 7. gost !! Vaše istraživanje potpomažu mnoge odlične video sekvence koje se aktiviraju kada pronađete neku od zagonetki, ali ne morate uvijek rješavati zagonetku da biste je vidjeli (ponekad je dovoljno samo ući u neku od soba da bi vam se prikazale zagonetke, prikaze ili likovi). Sve to ne djeluje pretjerano zastrašujuće, niti će vas natjerati da vrištite, ali možda bi se igra morala igrati u mraku, u ponoć, s otvorenim prozorima i spuštenim zastorima (vjerujem da bi tada sve izgledalo dojmljivije). Ako ne volite zagonetke i ne volite biti zaglavljeni u nekoj dobro postavljenoj zamki od glave do pete, onda ovo ipak nije igra za vas. "The 7th Guest" je misterija ubojstava i ultimatna avantura, ali duboko u sebi, ona nije okrutna prema svojim





igračima i sadrži knjigu savjeta, koju u svako vrijeme možete pronaći u knjižnici vile. Uz njenu pomoć možete dobiti ideju kako odgonetnuti neku zagonetku ili slagalicu a ukoliko ste zaista negdje "zapeli" može ih čak riješiti umjesto vas. Nažalost, iako može dobro riješiti zagonetku ili puzzlu, neće vam uvijek otkriti rješenje (pokvareno!) pa ćete to morati sami učiniti. Velika prednost ove igre je njen vizualni aspekt. Moram priznati, bio sam uzbuđen pojavom CD tehnologije i kada sam imao priliku vidjeti ono što nazivaju najboljim izumom CD Game tehnologije

7th Guest



morao sam to vidjeti. Grafički, "The 7th Guest" je pobjedonosan a muzika je ono što i očekujemo od najpopularnijih Sound proizvođača na svijetu. Da biste pokrenuli ovu igru na PC-u i da biste dobili ono najbolje što vam ona može pružiti, morate koristiti potpuno opremljen PC (u suprotnom biste mogli biti razočarani. Ako ćemo biti do kraja objektivni vrijeme je da upozorim na to da gledano s idejne strane,"7th Guest nije ništa drugo nego kuća s 23 slagalice i zagonetke u njoj. Zapravo ne možete ništa drugo raditi osim zabranjenog istraživanja, gledanja duhova i rješavanja raznih zagonetki i slagalica Problem (ili nedostatak) leži u tomu što ne samo da trebate dobar i jak PC drive da biste dobili igru u njenom najboljem izdanju,već u tome da ćete, ako već imate takav mega set-up, nakon divljenja nad predivnim slikama i odličnom muzikom, ostati razočarani kad shvatite da u svemu tome zapravo i nema previše igranja. Trebale su gotovo tri godine da bi se proizveo "7th Guest",s cjelokupnom superiornom grafikom i šokantno dobrom muzikom, ali da li je igranje dobro i zabavno kao prezentacija?? Ako se izuzmu digitalizrana grafika, muzika i zvučni efekti, "7th Guest" je zapravo vrlo jednostavna igra. Vila je podijeljena u 23 sobe od kojih svaka sadrži slagalicu koju moraš riješiti da bi napredovao dalje. Puzzle uključuju igre riječi, labirinte, logičke probleme pa čak i poneki stari matematički problem koji nije previše zamršen ili težak, ukoliko ste pozorno pratili što se radi u školi pod satom matematike. CD izdavači su uložili truda i umijeća da nam pruže lijepe opise i slike, a na vama je da isprobate i njenu igrivu stranu.

Filip Sladetic

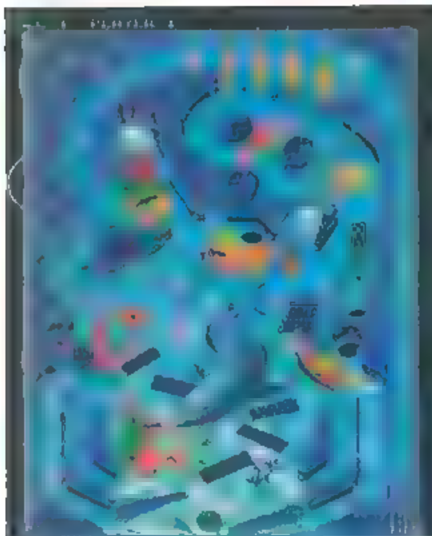
PROIZVOĐAČ: Virgin
VRSTA IGRE: logička akciona avantura
FORMAT: PC CD-ROM
KONFIGURACIJA: min. PC 386DX-40 double speed cd-rom
ZVUČNA KARTICA: podržava sve zvučne kartice





ZVUK
GRAFIKA
IGRIVOST
OPĆI DOJAM





FLIPER DUGINIH BOJA

Maštoviti ljudi softverske kuće Epic stvorilo je nanadmašiv fliper s osam podloga koji me zaista zapanjio. Svih osam podloga oduševljava ne samo izgledom već i tehničkim karakteristikama kao npr. inercija lopte ili zamah flipera, koje stvaraju dojam stvarne igre. Između ostalog, tu su i opcije za podešavanje nagiba ploče i broja loptica pa će i oni koji se baš ne mogu pohvaliti dobrim refleksima pronaći za sebe zabavu na jednom od flipera. Zvuk je također za pohvalu; svaka podloga ima svoju odgovarajuću muziku i zvučne efekte koji su u skladu s temom podloge. Ako posjedujete SoundBlaster, stereo izlaz će jako utjecati na vaše uživljavanje u igru. EPIC PINBALL posjeduje mogućnosti koje na arkadnom fliperu nije u stanju izvesti a to se uglavno odnosi na grafičke prikaze (npr. kod Enigme je to ljubičasta boja u pozadini, kod Excalibura se, kada udarite loptu ili pogodite određenu metu, pojavljuju svijetleće strelice, isto se odnosi i na poruke koje se ispisuju kod svih flipera koje su jako maštovito izvedene (građene od točkica koje stvaraju vrlo zanimljive oblike). Bez obzira je li podloga flipera u prvi mah neugledna svaki je od njih, sigurno zanimljiv i zahtjeva puno vremena i truda. Naravno kao i svaka igra, EPIC PINBALL ima i svoje loše strane npr. ulazi u rampe su preuski a fliperi (dvije poluge pomoću kojih udarate lopticu) su prespori i glomazni, ali sve je to, po svemu sudeći, samo dio izazova. Igru ćete jednostavno instalirati, a na tvrdom disku zauzet će oko 4 MB memorije. Potrebno joj je 545 kB radne memorije a minimalna konfiguracija je 386. Igra podržava tri zvučne kartice SoundBlaster, Soundblaster Pro i Gravis Ultrasound i svakom slučaju igrica zaslužuje svoje mjesto na disku ako ni zbog čega drugog, onda zbog vježbanja refleksa!

Saša Tarle





DEEP SEA:

Vrlo zanimljiv fliper u kojemu nema predaha. Otkrivanje blaga, izazivanje morskih pasa i dopremanje zaliha zraka. Jedini mu je nedostatak što igrate plavom lopticom na plavoj podlozi, ali to ne bi trebalo omesti strastvene igrače.

MAGIC:

Očajno! Lijepo je vidjeti starinski uređen fliper, ali ovdje su dečki potpuno "kiksali". Ne vjerujem da sam nešto propustio igrajući ovu igricu a ako postoji nešto zanimljivo u ovoj igri onda je to zaista teško pronaći. Ja nisam uspio.



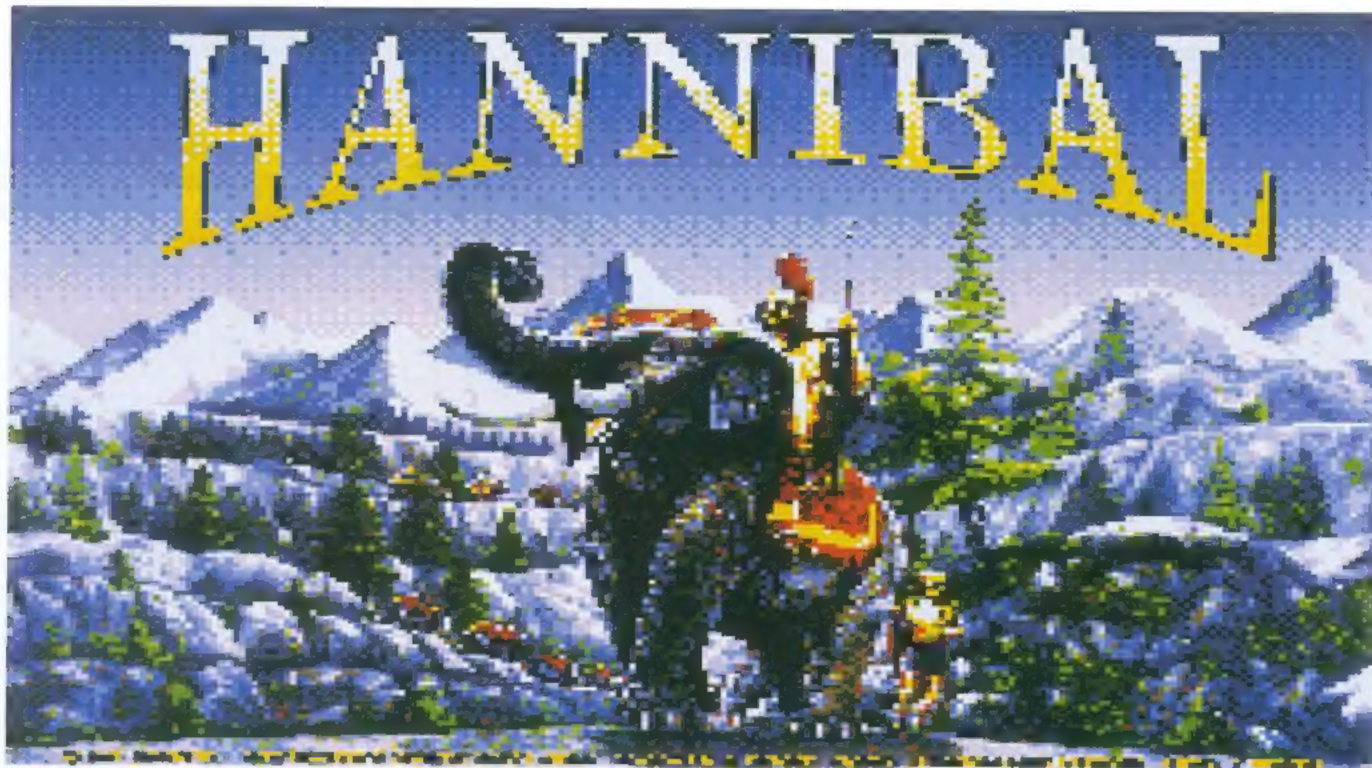
PINBALL JUNGLE:

Već iz naslova zaključujete o čemu se radi. Ovaj fliper ima daleko najbolju muziku i zvučne efekte. Fliper je dobro organiziran s puno meta koje treba pogoditi. Boje su malo napadne, ali se muzika i efekti savršeno uklapaju uz boje stvarajući izvrstan ambijent za igru.



ENIGMA:

Šećer dolazi na kraju! Pred nama je jedna potpuno nova igra. Na njoj nema stalnih meta, sve se neprekidno mijenja (osim rampi). Prvo što morate napraviti je pokupiti rubine koji se svugdje pojavljuju, zatim trebate pogoditi sve kockice i tako sve dok imate loptica. Jedna sjajna stvar kod ovog flipera je pozadina koja se izmjenjuje sa svakim nivoom i uz to pulsira. UŽIVAJTE!



HANNIBAL ANTE PORTAS vikao je prestravljeni Rim 211. godine pr.n.e. kada se HANIBAL, kartažanski vojskovođa, sa svojim četama približio Rimu. Slonovi koje su njegovi vojnici jahali s lakoćom su lomili rimske legije unoseći paniku i užas u njihove redove. Rim je bio bliže propasti no ikada prije. Hanibal ipak nije uspio. Možda vi možete? Pokušajte! Tko zna, možda se u vama krije veliki strateg i vojskovođa. Možda znate gdje je Hanibal pogriješio i mislite da se to vama neće dogoditi...





Igru počinjete 218-te godine pr.n.e. sedam godina prije Hanibalova dolaska pred vrata Rima. Ratovanje je, kao što znamo, skup sport pa čak ni sam Hanibal na može sakupiti dovoljno sredstava. Tako, umjesto njega morate povećati poreze, a da li ćete to učiniti samo u nekim određenim gradovima ili u svih pedesetšest, ovisi samo o vama. Ako vam ni to nije dovoljno, povećajte ih u već pokorenim zemljama (Afrika, Španjolska...). Vojska vam je smještena na tri različite lokacije pa možete odabrati različite puteve njezina napredovanja. Na raspolaganju vam stoji 45300 vojnika, 900 konja i 63 slona. Vaše će strategijske sposobnosti doći do punog izražaja prilikom zapovijedanja vojskom, dok će se vaše menagerske sposobnosti pokazati u snalaženju na BURZI. Tu ćete kupovati i prodavati konje, slonove, brodove i sve što vam vaše financijske mogućnosti dopuštaju. Što bi se reklo:"Kol'ko para, tol'ko slonova!" Burza vam je ujedno i dobra prilika da unovačite nekoliko mladića i popunite svoje redove. Pripazite da ne škrtarite na hrani jer će vam vojnici početi dezertirati što će vam jako zakomplicirati život budući da su vam Rimljani za petama. Igra je prilično kompleksna i istovremeno upravljanje s nekoliko vojski može biti zbunjujuće. Koristite mape koje su vrlo detaljno izrađene i popraćene dodacima koji će vam biti od velike pomoći. Ljubitelji pravih strategija neće moći odoljeti da ostvare davnu želju mnogih velikih vojskovođa da pokore VJEČNI GRAD. HACKERI, ALLEA IACTA EST!











▪ GALAKTIČKA IMPERIJA ▪

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

BJEGUNCI







OD 20704-TE GODINE VELIKE SU SE PROMJENE DOGODILE NA ORCAMU. STANOVNIŠTVO SE PODIJELILO I MUTIRALO U MNOGE VRSTE BIĆA I LJUDI. KROZ OVU ĆEMO PRIČU UPOZNATI OBIČNE FARMERE, TECH-LJUDE, ČUDNA BIĆA IZ TMINE I JOŠ MNOGO ČOVJEKOLIKIH BIĆA ...



NASTAVLJA SE...

WINDOWS 386/40MHz
MB 386DX-40
MEMORIJA 4 MB
HARD DISK 210 MB
3,5" FLOPPY DISK
AT+2SER+1PAR+GAME PORT
MINI TOWER KUĆIŠTE
TIPKOVNICA
SVGA KARTICA 512 K
14" COLOR MONITOR

1.525 DEM

WINDOWS 486/66MHz
MB 486DX2-66
VENTILATOR ZA CPU
MEMORIJA 4 MB
HARD DISK 210 MB
3,5" FLOPPY DISK
AT+2SER+1PAR+GAME PORT
MINI TOWER KUĆIŠTE
TIPKOVNICA
SVGA KARTICA 512 K
14" COLOR MONITOR

1.990 DEM

WINDOWS AKCELERATOR 486/66MHz
MB 486DX2-66
VENTILATOR ZA CPU
MEMORIJA 8 MB
HARD DISK 420 MB
3,5" FLOPPY DISK - 1.44 MB
5.25" FLOPPY DISK - 1.2 MB
AT-VLB/+2SER+1PAR+GAME PORT
MINI TOWER KUĆIŠTE
TIPKOVNICA
*WINDOWS AKCEL. VLB 1MB 1280*1024!!*
14" COLOR MONITOR

2.540 DEM



PENTIUM 90MHz
DISKOVI >1GB
DAT-STREAMERI 2GB
NOTEBOOK 486 1998 DEM

!!! SOUNDBLASTERI !!!

OSTALO:

CD-ROM DOUBLE SPEED S KARTICOM I CHINCH AUDIO IZLAZIMA 249 DEM
MOUSE 25 DEM
JOYSTICK 35 DEM

VELIKI IZBOR

- *KUĆIŠTA*
- *MONITORA (14" do 21", LR, NI, COLOR-MONO),*
- *PRINTERA FORMATA A4 i A3*
- *FAX MODEMA*

INSTALACIJE RAČUNALA, MREŽA I POVEZIVANJE RAČUNALA

TEHNOLAB TOM
Petrinjska 11
41000 Zagreb
tel./fax: 041/435 179



ZA KOMPJUTORSKU IGRU
NIJE DOVOLJAN SAMO SOFTWARE !!!

RAČUNALA
ŠTAMPAČI
CD-ROMOVI
MONITORI
KOMPONENTE
SOUND BLASTERI







Ferax d.o.o.

Šljivarska 47
41000 Zagreb
tel./fax: 041/336 280